DM 1,-
B 30 785

Das unabhängige Handelsmagazin

KW 37 11.9.1998

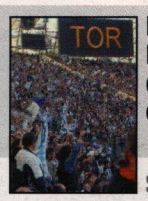
COMPUTEC MEDIA AG

MCV Markt für Computer- & Videospiele

COMPUTEC Verlag GmbH Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Postvertriebsstück
Entgelt bezahlt

Acclaim in der Offensive: Für Turok 2 soll Millionen-Kampagne anrollen.

Seite 8



EA formiert für Bundesliga-Spiele Produktionsteams unter deutscher Leitung.

Seite 5

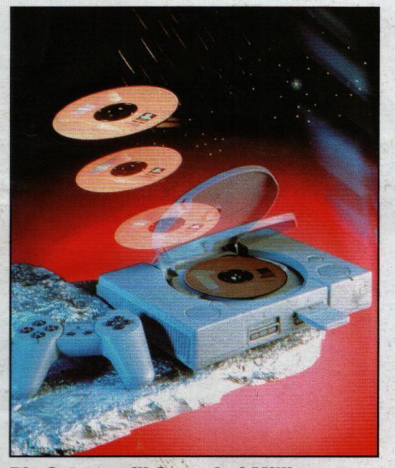
Neider, Mythen & Millionen: Eidos-Chef Charles Cornwall im Interview.

Seite 16

Personalien	S. 9
MCV World News	S. 12
Marktdaten	S. 20
Peripherie	S. 18
Ordertips	S. 24
PLUS: Europa-Charts	S. 12

Sony gewinnt den Preiskrieg

Nach der Preissenkung legt der PSX-Umsatz deutlich zu, während das N64 weiter enttäuscht



Bis Ostern will Sony drei Millionen PlayStations durchverkauft haben.

Frankfurt/Main. Bereits Tage nach der mit Funk- und TV-Spots gestützten Preissenkung der PlayStation berichtet der Handel von rasanten Abverkäufen. Das Geschäft mit dem N64 bleibt dagegen trotz der einen Tag später erfolgten Preisreduzierung weiter enttäuschend. „Die Preissenkung bei der PlayStation wurde vom Kunden sofort aufgenommen", berichtet Rainer Berg, Abteilungsleiter bei Kaufhof Hannover. „ Wir erzielen hevorragende Abverkäufe. Die Preissenkung für das Nintendo 64 macht sich überhaupt nicht bemerkbar. Es ist so, als wenn sich gar nichts getan hätte. Derzeit, so Berg, verkaufe man die Hardware im Verhältnis 20:1 zugunsten der PlayStation. „Nach der Preissenkung haben wir allein innerhalb der ersten drei Tage mehr als doppelt soviele PlayStations verkauft wie zuvor", meint Jürgen Lauterbrunner, Einkäufer Computer bei Rewe-Unterhaltungselektronik, MCV gegenüber. „Die Resonanz ist überwältigend. Das Nintendo 64-Geschäft hat sich nicht verändert und lag nur bei rund fünf Prozent der PlayStation-Verkäufe." Von idee + spiel liegen noch keine abschließenden Berichte der Filialen vor, aber Produktgruppen-Manager Efthimios Sidiropoulos schätzt, daß das Umsatzverhältnis PSX zu N 64-Verkäufen immer bei noch 8:2, wenn nicht sogar 10:1 liegt. Viele Einkäufer glauben unterdessen, daß Nintendo eine zu wenig aggressive Preisstrategie gefahren habe. „Wenn Nintendo ein echtes Zeichen hätte setzen wollen, dann wäre DM 199,- die Preisschwelle gewesen" , sagt Karsten Sommer, Purchasing and Product Management Software bei der Media Markt-Zentrale in Ingolstadt. *(ch)* ▮

Acclaim Deutschland vertreibt Gremlin-Titel

Das Rätselraten um den Gremlin-Vertrieb hat ein Ende: Nach der Festigung der führenden Position in England will das Sheffielder Unternehmen nun in Deutschland Markenreputation aufbauen

München/Sheffield. Wie bereits in MCV KW 36 vorab berichtet, hat Acclaim mit dem englischen Publisher Gremlin ein Distributions- und Marketingabkommen für den deutschsprachigen Raum unterzeichnet. Die Vereinbarung deckt die Plattformen PC, PSX und N64 ab. Gremlin erwartet wegen des Distributionsnetzes von Acclaim eine signifikante Umsatzerhöhung in Deutschland. „Der Abschluß dieser Vereinbarung ist ein Meilenstein in der Entwicklung von Gremlin", meint Jenny Richards-Stewart, Joint Chief Executive Officer von Gremlin. „Wir waren noch nie in einer so starken Position in Europa. Da der Markt immer stärker von Hits bestimmt wird, ist es unerläßlich, daß unsere Partner unsere Vision und unsere Philosophie teilen. Ich bin überzeugt, daß wir zusammen eine bestimmende Größe werden können." Acclaim-Geschäftsführer Peter Nordhausen traut Gremlin durchaus einen großen Marktanteil zu. „Deren über alle Plattformen qualitativ hochwertige Produkte passen perfekt zu unserem eigenen Katalog an Top-Titeln", meint Nordhausen. *(ch)* ▮

Gremlins Jenny Richards-Stewart und Ian Stewart wollen mehr Marktanteil.

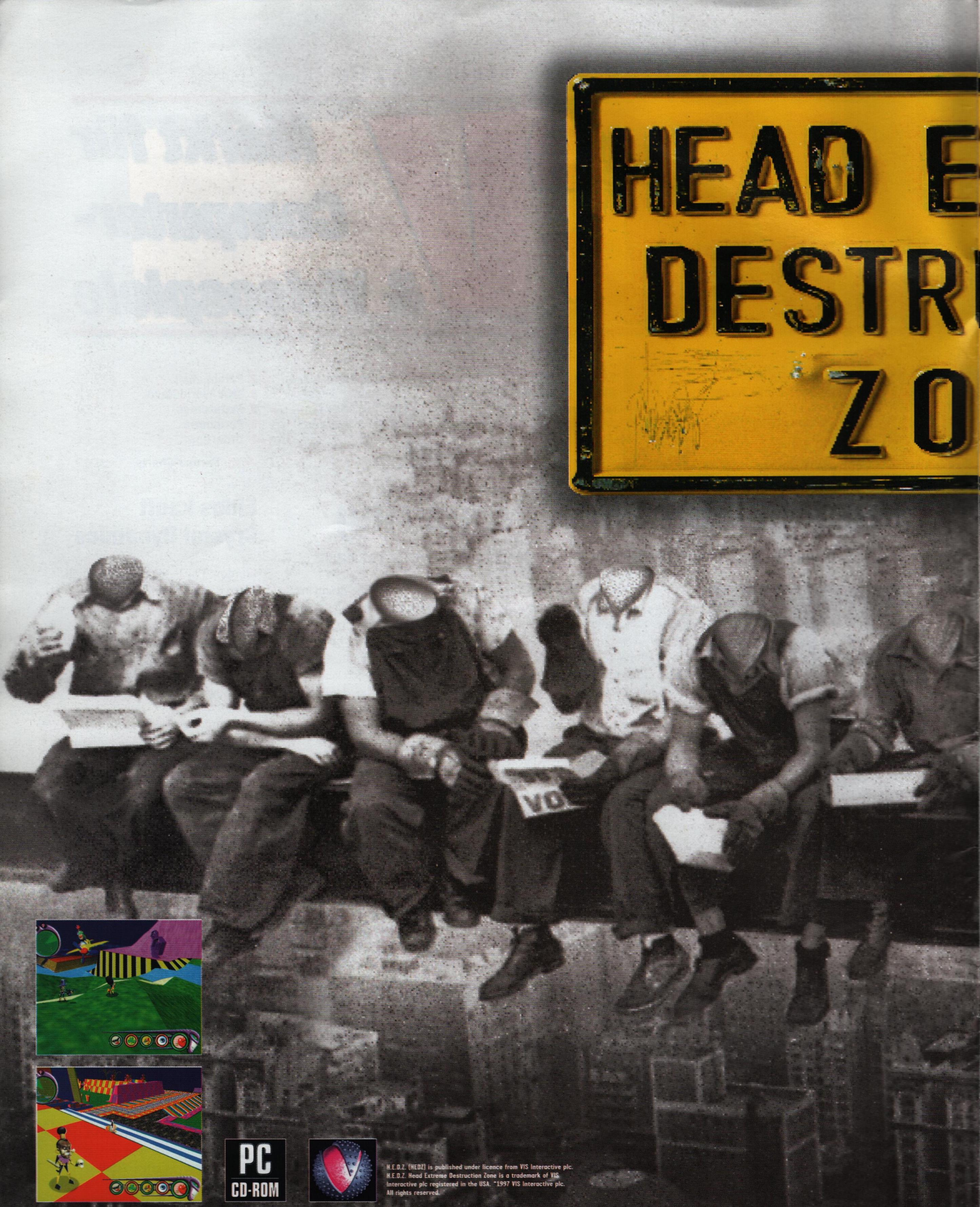
Fotos: SCEG, Gremlin, MCV UK, AFA

Eidos kauft Crystal Dynamics

London. Wie bereits vermutet, will Eidos nun doch den amerikanischen Spiele-Entwickler Crystal Dynamics erwerben. Der wichtigste Titel des hochkarätigen Studios ist das 3D-Actionspiel `Legacy of Kain: Soul Reaver´ (PC/PSX). Weitere Titel werden `Unholy War´ (PSX), `Akuji´ (PSX) und `Gex 3´ (N64/PSX) sein. Zudem hat der englische Publisher einen Exklusivdistributions-Deal mit Elixir, einer vielversprechenden Abspaltung von Peter Molyneux' Lionhead Studios, abgeschlossen. *(ch)* ▮

WipEout 64 kommt über GT Interactive

London. Überraschung im Pitch um Psygnosis' Nintendo 64-Debüt `WipEout 64´: Das englische Unternehmen hat einen weltweiten Vertriebs- und Publishingvertrag mit dem US-Arcadespezialisten Midway abgeschlossen. Da Midway seinerseits u. a. in Deutschland eine Distributionsvereinbarung mit GT Interactive unterhält, fällt der Hamburger GTI-Niederlassung der Vertrieb des hochkarätigen Rennspiels in Deutschland zu. Weitere Produkte kommen währenddessen durch eine kürzlich abgeschlossene Beteiligung an Fugitive Studios ins Portfolio von GT Interactive. Fugitive wurde von ehemaligen Blizzard-Mitarbeitern gegründet, die maßgeblich an Kassenschlagern wie `StarCraft´, `WarCraft II´ und `Diablo´ beteiligt waren. Ende 1999 soll nun ein innovatives 3D-Actionspiel von Fugitive Studios auf den Markt gebracht werden. *(ch)* ▮

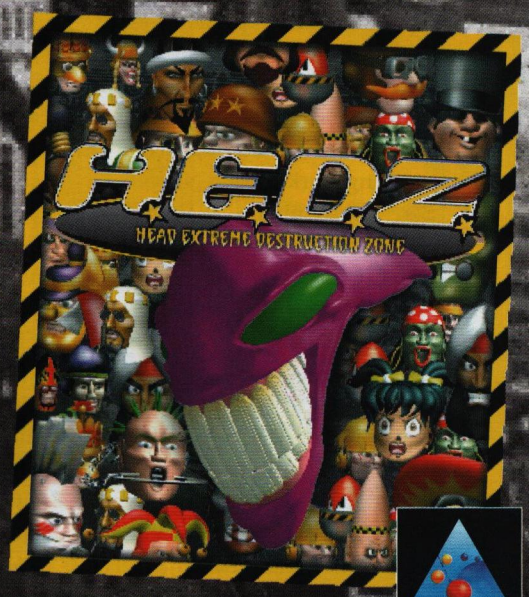


PC
CD-ROM

H.E.D.Z. (HEDZ) is published under licence from VIS Interactive plc.
H.E.D.Z. Head Extreme Destruction Zone is a trademark of VIS Interactive plc registered in the USA. ™1997 VIS Interactive plc.
All rights reserved.

H.E.D.Z. Die neue Generation der 3D-Shooter. Der Kampf um die Köpfe für Ihre Kunden heißt haufenweise Umsatz für sie! Das originäre Spieldesign und unsere aggressive, verkaufsfördernde Marketing-Kampagne bringt Ihre Kassen zum Glühen. Garantiert. Verlieren Sie nicht den Kopf, und ordern Sie ausreichend bei Avalon, 040 - 391015!

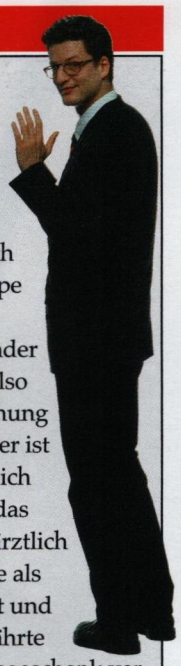
- DOPPELSEITIGE PRINTKAMPAGNE IN ALLEN PC-SPIELE-ZEITSCHRIFTEN
- 16-SEITEN-BEILEGER IN PC GAMES UND PC ACTION
- PR-KAMPAGNE IN FACH- UND PUBLIKUMSPRESSE
- POS-DEKOMATERIAL
- ENDVERBRAUCHERFOLDER



www.hedz.com

HASBRO Interactive

Editorial



Die Angst vor der Zielgruppe

Blickt der wache Beobachter als Überlebender auf die vergangene Messe CeBIT HOME in Hannover zurück, fällt ihm ein Widerspruch auf: Aussteller scheuen weder Kosten noch Mühen im Einsatz jedes erdenklichen Mittels von betäubender Lautstärke über Unmengen von Werbematerialien bis hin zu charmanter Weiblichkeit in kaum erkennbarer Verhüllung der optischen Reizzonen. Damit soll erreicht werden, wovor offenbar eine panische Angst besteht: der Kontakt mit der Zielgruppe. Heisere Stimmen von Ausstellern hauchen mit letzter Kraft Worte wie: „Ich will da nicht wieder raus, die machen mich fertig." oder „Die Lautstärke bringt mich noch um." Nicht selten wird der Endverbraucher mit einer Herde losgelassener Raubtiere verglichen, die ausgehungert auf Beutezug nach Werbegeschenken gierig alles im tiefen Schlund mitgebrachter Taschen verschwinden läßt, was nicht erdbebensicher befestigt ist. Erfahrungen mit in der Blüte der Pubertät stehenden Teens, die das Standpersonal höflich fragen: „Darf ich Bonbon?" und nach freundlichem Kopfnicken gleich das ganze Glas in der Tasche verschwinden lassen, sind sicher Ursache für diese Angst. Doch zahlt diese Zielgruppe nun mal das täglich Brot schwer arbeitender Branchenvertreter, also wird sich der Bedrohung selbstlos gestellt. Aber ist der Endkunde wirklich ein gieriges Wesen, das Lärm jenseits jeder ärztlich empfohlenen Grenze als Futterreiz empfindet und beutesuchend die Fährte zum nächsten Werbegeschenk verfolgt? Oder gibt es nicht eigentlich den Menschen, der medieninteressiert nach Informationen und Neuheiten sucht? Hat der Hersteller ihn nicht im Laufe der Jahre dazu erzogen, daß die Branche so ist, wie sie ist, nämlich laut, schnell, grenzenlos und reich? Ist eine Messe nicht eine Gelegenheit zur Einflußnahme? Ist es nicht auch wichtig, seinen Kunden zu kennen, um ihn zu erreichen? Wie auch immer Ursache und Wirkung zusammenhängen, was bleibt, ist: die Angst.

Falko Ossmann

Gast der Woche

Endkundenkontakt ist wichtig

MicroProse beteiligte sich mit dem CeBIT-Home-Auftritt zum ersten Mal an einer deutschen Consumer-Messe. Für war es eine gute Möglichkeit, Kontakt zu den Endkunden herzustellen. Der direkte Kontakt zum Käufer ist uns wichtig. Es wäre fatal, unsere eigentliche Käuferschaft zu ignorieren, auch wenn der Menschenandrang stark an den Nerven zerrt. Gegenüber dem Verbraucher wollen wir MicroProse als Marke für hochwertige Spiele positionieren. Unser CeBIT-HOME-Stand war gezielt auf die Endkunden zugeschnitten. Wir haben uns für eine Mischung aus attraktivem Standdesign und umfangreicher Produktpräsentation entschieden. Anders als andere Aussteller haben wir auf Showelemente zugunsten zahlreicher Spielstationen verzichtet. Wir wollen dem Endkunden die Gelegenheit geben, sich unsere Titel anzusehen und sich von der Qualität der Spiele zu überzeugen. Deshalb haben wir uns auch sehr über den großen Andrang gefreut. Sicher ist der Umgang mit der Zielgruppe anstrengend, ganz abgesehen von dem Lärm, den eine Messe mit hohem Endkundenzulauf zwangsläufig initiiert. Die Nachfrage nach Werbegeschenken ist immens, Giveaways kann man also nicht genug haben. Man sollte sich jedoch überlegen, eine Möglichkeit zu schaffen, abseits vom Messetrubel vernünftige Handels- und Presse-Gespräche zu führen. Ein separates Handelszentrum, etwa im Stil der MCV-Lounge, ist eine sehr dankbare Lösung. Auch die Einführung eines speziellen Handels- und Pressetages wäre sinnvoll.

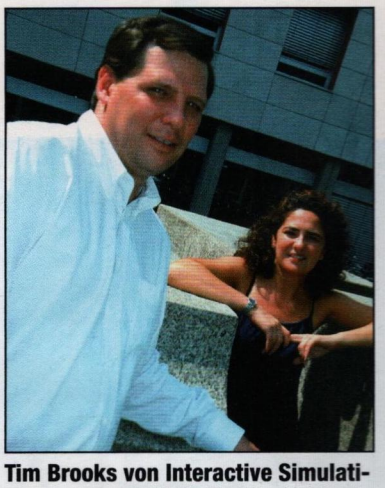
Heike Diederichs, Marketing & Finance Direktor MicroProse

Fotos: J. Fröhlich, Dirk Kartscher, MicroProse, Playcom

101st Airborne soll Top-Hit Commandos Konkurrenz machen

Historische Strategiesimulation soll mehr Spieltiefe bieten

Apex/London. Mit einem historischen Strategiespiel von Interactive Simulations Inc. will Empire mit dem derzeitigen Tophit `Commandos – Hinter feindlichen Linien´ konkurrieren. `The 101st Airborne in Normandy´ ist eine rundenbasierte Simulation der alliierten Invasion gegen die Deutsche Wehrmacht im Zweiten Weltkrieg. Zu Beginn der insgesamt neun Kapagnen, die jeweils zahlreiche Missionen beinhalten, rekrutiert man seine Einsatzkräfte. Die Soldaten verfügen über 14 verschiedene Eigenschaften wie Größe, Waffen- oder Sprachkenntnisse und sind mit authentischen Gegenständen ausgerüstet. Im Laufe der Missionen können diese Attribute verbessert werden. Selbst Notrationspakete, Zigaretten und militärische Reinigungspads sind vorhanden. Nach dem Abwurf per Fallschirm muß sich das Team zunächst anhand eines Vergleichs von Karte und derzeitiger Umgebung orientieren. Unterwegs findet man Waffen oder zurückgelassene Ausrüstungsgegenstände. Das Kampfgeschehen wird aus einer detaillierten Vogelperspektive gezeigt. Jeder Soldat verfügt über Aktionspunkte, die zum Laufen, Kriechen oder Schießen verwendet werden. Timothy W. Brooks, President of Interactive Simulations Inc., gesteht ein: „Das Spiel ist vornehmlich für Hardcore-Strategen gedacht, ich bin mir jedoch sicher, daß auch viele andere Spieler, wie zum Beispiel Adventure-Fans, Gefallen an dem Produkt finden werden." Obwohl `The 101st Airborne in Normandy´ über enorme Spieltiefe und einen hohen Simulationscharakter verfügt, ist die Bedienung für ein rundenbasiertes Spiel sehr benutzerfreundlich ausgefallen. Brooks ist mit seinem neunköpfigen Team seit fünf Jahren in der Branche tätig. Als freier Programmierer hat der Militärfreak an den Titeln `Wages of War´ und `Soldiers at War´ mitgewirkt. Insgesamt arbeiten derzeit 30 Personen an der Fertigstellung des Programms. Spätestens Anfang Oktober soll das Spiel in lokalisierter Form erhältlich sein. *(jf)* ▮



Tim Brooks von Interactive Simulations und Sevgi Kirik, Empire Interactive, wollen nicht nur Hardcore-Fans für das Strategiespiel begeistern.

Ubi Soft erreicht zwei Millionen Kontakte mit Oberstufenparty-Sponsoring

Düsseldorf. Ubi Soft Entertainment tritt neben den Firmen Rollerblade, Lufthansa und Rainbow Tours bundesweit als Sponsor auf 70 Oberstufenpartys im Zeitraum von September bis Dezember auf. Den erwarteten 140.000 Besuchern zwischen 14 und 22 Jahren sollen während der Partys Produkte präsentiert und die interaktive Welt nähergebracht werden. Begleitend plant das Unternehmen Competitions mit verschiedenen lokalen Handelspartnern. „Unsere mit der beauftragten Agentur Pablik Events durchgeführten Analysen haben ergeben, daß wir mit einem Gamer-Anteil von etwa 30% auf den Partys rechnen können", erklärt Ubi Softs Senior Produkt Manager Dirk Niedernhöfer. „Dies gibt uns die Möglichkeit, diese Zielgruppe direkt anzusprechen. Darüber hinaus haben wir die Chance, neue Zielgruppen zu erreichen. Unseren Handelspartnern bieten wir die Durchführung von Gewinnspielen, um die Endkunden am nächsten Tag direkt zum POS zu führen. Mit den Oberstufenpartys haben wir unseren Marketingmix zum Weihnachtsgeschäft optimal abgerundet." Der Sponsoring-Vertrag beinhaltet weiterhin die Kommunikation des Ubi Soft Corporate Designs auf zwei Millionen Flyern, über 100.000 Plakaten und Einkaufszentren, die an Schulen, Einkaufszentren und Szenetreffs gestreut werden. *(fo)* ▮

Empire unterzeichnet Publishing-Vertrag für Grand Touring

London. Empire Interactive hat eine Publishing-Vereinbarung mit dem Spiele-Entwickler Elite Systems für die vielversprechende Rennsimulation `Grand Touring´ (PC) unterzeichnet. Elite Systems hat sich in der Vergangenheit mit Titeln wie `Test Drive Off Road´ (PC, PSX) oder `Onside Soccer´ (PC, PSX) einen Namen gemacht. Allein in der Entwicklung der Grafik-Engine stecken laut Empire 10 Mannjahre Entwicklungsarbeit, insgesamt arbeitet Elite Systems seit 18 Monaten an dem Titel. Durch Invironmental Mapping wirkt die Grafik sehr realistisch, die Umgebung spiegelt sich in den Scheiben der Fahrzeuge. 20 Strecken mit verschiedenen Wetterbedingungen soll der Titel zu bieten haben, zudem 20 Fahrzeuge, an denen zahlreiche Details eingestellt und verändert werden können. Neu ist auch, daß die Wagen nach dem Tuning auf einer speziellen Teststrecke probegefahren werden können, um die Auswirkungen der Veränderungen zu überprüfen. „Grand Touring ist zur Zeit das beeindruckendste Rennspiel für den PC, das wir kennen" sagt Empires Managing Director Simon Jeffrey. „Der Enthusiasmus, der Grand Touring bereits bei unseren Handels- und Mediapartnern ausgelöst hat, zeigt, daß dieser Titel einer der Top-Mainstream-Produkte werden wird, die in den kommenden Monaten auf den Markt kommen." `Grand Touring´ wird bereits im Oktober unter dem Label Empire Sports erscheinen. *(fo)* ▮

Die vielversprechende Rennsimulation Grand Touring ergänzt Empires zielgruppenorientiertes Portfolio um ein Mainstream-Produkt.

Playcom nimmt neues Vertriebs- und Logistik-Center in Betrieb

München. Der Vollsortiments-Großhändler Playcom verspricht mit einem in Deutschland einmaligen Projekt für das Segment Entertainment- und Edutainmentsoftware neue Maßstäbe im Bereich Vertrieb und Logistik zu setzen: Auf einem Gelände von 8.000 qm hat das Unternehmen die erste Ausbaustufe eines neuen Vertriebs- und Logistik-Centers abgeschlossen. In diesem hochregalfähigen Gebäudeabschnitt hat Playcom Anfang September die gesamte Versandlogistik auf einer Fläche von 1.100 qm in Betrieb genommen. Damit verfügt Playcom über eine Lagerkapazität von 750.000 Stück Software und kann eine tägliche Auslieferungsmenge von 2.000 Einheiten erreichen. 30 Mitarbeiter sind zur Zeit bei dem Unternehmen beschäftigt, weiterer Personalausbau ist für die nächsten Expansionsschritte geplant. Als Standort wurde das Güterverkehrzentrum Erfurt gewählt. Playcom sieht die Standortvorteile vor allem in der zentralen Lage und der idealen Infrastruktur, durch die ein 24 Stunden-Lieferservice innerhalb Deutschlands garantiert werden kann. Die zweite Ausbaustufe besteht aus einem 700 qm großen Bürogebäude, das direkt an die Lagerhalle angebaut wird. Playcom rechnet mit einer Fertigstellung bis Frühjahr 1999. Mit diesem Ausbau will das Unternehmen die Serviceleistung als Vollsortimenter für den Einzelhandel deutlich verbessern und durch die hohe Lagerkapazität und eine durchdachte Logistik jedem Händler eine Auslieferung in kürzester Zeit garantieren. *(fo)* ▮

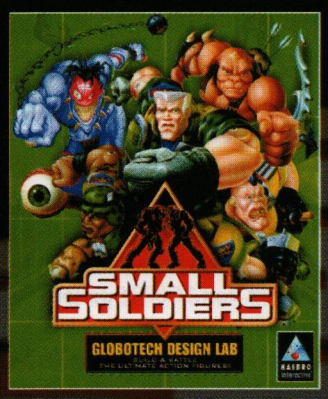
Das neue Vertriebs- und Logistik-Center von Playcom soll Serviceleistung und Lagerkapazität verbessern sowie Lieferzeiten enorm verkürzen.

Umsatz ist die beste Verteidigung!

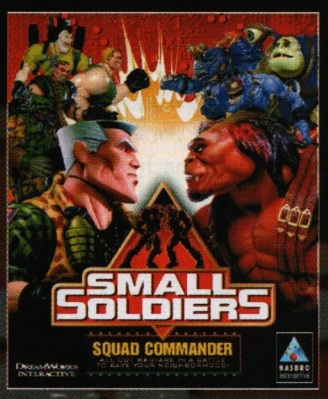
Deckung — die Small Soldiers kommen! Die Charaktere aus dem aktuellen DreamWorks-Knüller stürmen den PC — mit zwei explosiven Spielen:

Globotech Design Lab:
Konstruieren Sie einen Soldaten nach Maß, der Ihre Feinde im Armumdrehen das Fürchten lehrt!

Squad Commander:
Das Bad ist besetzt? Nicht mehr lange. Mit diesem Echtzeit-Strategie-Hit erobern Sie Raum um Raum.



SMALL SOLDIERS



Marketing-Power:
— TV-Kampagne (ca. 270 Spots in RTL, RTL2, Super RTL und Pro7 werden um den Hinweis auf die CD-ROM-Spiele verlängert)
— Cross-Promotions mit den Spielzeug und anderen Small Soldiers Lizenznehmern
— Flyer

DREAMWORKS INTERACTIVE
HASBRO Interactive

Small Soldiers is trademark of & copyright 1998 Universal City Studios, Inc., DreamWorks & Amblin Entertainment

Europäisches Entwicklerteam arbeitet unter deutscher Leitung an Bundesliga-Spielen

Nach dem Erwerb der Bundesliga-Lizenz formiert Electronic Arts nun erste Produktionsteams

EA-Geschäftsführer Dr. Gerhard Florin und Götz Bender, stv. Geschäftsführer der Lizenzagentur DBL, einigten sich bei der Vergabe der Bundesliga-Lizenz für einen vermutlich signifikant siebenstelligen Betrag.

Aachen. Überraschung bei Electronic Arts: Nachdem sich der Sportspielspezialist die Bundesliga-Lizenz bis zum Jahr 2003 gesichert hat (MCV berichtete), will man nun völlig neue Wege bei der Produktion der geplanten Action- und Management-Spiele gehen. Die Spiele sollen jedoch nicht bei EA Sports in Kanada, sondern in England – und zwar unter deutscher Führung – programmiert werden. Für die Entwicklung des Fußball Managers hat EA in Deutschland ein Team gegründet, das die Projektleitung übernimmt und den Entwicklungsprozeß steuert. Die Versionen für die übrigen Länder basieren dann auf dem deutschen Titel. Auch für die englische und spanische Liga wurde ein exklusiver Lizenzdeal mit den nationalen Verbänden unterzeichnet. Bei der Vermarktung will Electronic Arts auf Kooperationen und Crosspromotions setzen. Denkbar, so EA-Geschäftsführer Dr. Gerhard Florin, seien zum Beispiel Partner wie Kicker oder Sport Bild. Wie hoch die Lizenzgebühren für diesen Exklusivdeal sind, verrät Florin nicht, er erklärt jedoch: „Es handelt sich um eine der größten Lizenzen, die der DFB je vergeben hat. Mit den TV-Rechten ist sie natürlich nicht zu vergleichen. Was jedoch heute teuer erscheint, ist morgen billig." Er rechtfertigt die Investition, die sicher im signifikant siebenstelligen Bereich liegt: „Für uns hat Fußball ein unglaubliches Potential, und die Bedeutung des Sports wird noch steigen." Unterdessen wurde auch die FIFA-Lizenz verlängert, so daß man zukünftig zwei unterschiedliche Produktlinien anbieten wird. `FIFA Soccer´ soll weiterhin eine realistische Fußballsimulation bleiben. Das Action-Fußballspiel mit Bundesliga-Lizenz wird dann über ein eher Arcade-orientiertes Gameplay verfügen. Alle Plattformen sollen unterstützt werden, so ist zu vermuten, daß auch Dreamcast-Spiele geplant sind. Auf der CeBIT HOME zeigte Electronic Arts auch in Deutschland zum ersten Mal das neueste Produkt der EA-Sports-Reihe: `Box Champions´ für Sony PlayStation. 25 Größen der Boxgeschichte kämpfen in verschiedenen Klassen um den Titel. Das Spiel wurde dort vom TV-Moderator Ron Williams präsentiert, der die gesamte Messe über auf dem Electronic Arts-Stand das Publikum anheizte. *(jf)* ▮

Messung der Kundenzufriedenheit wird zum Kinderspiel

HKS-CAD bietet System zur Kundenumfrage mit minimalem Eigenaufwand des Händlers an

Bayreuth. Die Firma HKS-CAD bietet ab sofort ein neues System zur Kundenbefragung mit minimalem Aufwand direkt in den Abteilungen an. Es handelt sich dabei um ein Gerät, an dem der Kunde direkt vor Ort zu einer gestellten Frage nach Schulnotensystem durch einfachen Knopfdruck seine Meinung abgeben kann. Das Gerät zeichnet die Uhrzeit und die Antwort des Kunden auf und wird jeden Abend sofort über HKS-CAD ausgewertet, so daß täglich Bilanz über das Ergebnis gezogen werden kann. Dabei wird kein zusätzliches Personal benötigt, und die Methode ist für den Kunden anonym und ohne Zeitaufwand durchführbar. Zur Zeit läuft das Gerät als Test in der Mediamarkt-Filiale Bayreuth. Dabei sieht Thomas Adler, Leiter Einkauf Software, diese Methode der Kundenbefragung auch als Werkzeug zur Mitarbeitermotivation: „Ich bin begeistert von den Ergebnissen, die ich bereits in der ersten Woche durch die Umfrage erhalten habe. Wir haben über das Gerät die Zufriedenheit der Beratung in der Abteilung abgefragt. Dabei war besonders erstaunlich, wie sich die Befragung auf die Motivation der Mitarbeiter ausgewirkt hat. Der Notenschnitt hat sich innerhalb der ersten drei Tage um 1,5 Noten verbessert. Es wäre wirklich empfehlenswert, diese Umfrage regelmäßig saisonal durchzuführen, um zu erfahren, wie sich die Kundenzufriedenheit z. B. während des Weihnachtsgeschäftes von der während der Sommermonate unterscheidet." Weitere Informationen erhalten Sie direkt bei HKS-CAD unter Tel.: 0172-8108386 oder Fax: 0921-94070. *(fo)* ▮

Das Umfragesystem der Firma HKS-CAD bietet mit geringem Aufwand eine täglich auswertbare Möglichkeit zur Kundenbefragung direkt in der Abteilung.

Fotos: F. Ossmann (2), J. Fröhlich (1)

Online-News

Kesmai und World Online International starten mit Gamestorm in Europa

London. Der Internetspiele-Anbieter Kesmai Corporation und der europäische Internetprovider World Online International haben ein Abkommen zum Launch von Kesmais Online-Spieleservice Gamestorm in Europa getroffen. Dabei wollen beide Unternehmen sowohl Synergien in der Programmierung als auch im Marketing nutzen. *(ch)* ▮

Blue Byte erweitert Internet-Auftritt auf 300 Seiten mit 900 Grafiken

Mülheim/Ruhr. Blue Byte hat nach der Überarbeitung der englischen und amerikanischen Web-Seiten nun auch den deutschen Internet-Auftritt bedienerfreundlicher und informativer gestaltet. Das Informationsangebot wurde auf 300 Seiten mit rund 900 Grafiken ausgeweitet, während nun das gesamte produktbezogene Material über jeweils einen titelbezogenen Link abrufbar ist. *(ch)* ▮

Interactive Magic führt iMagic Online in Deutschland ein

Gütersloh. Interactive Magic-Chairman Wild Bill Stealey hat angekündigt, im September den Internet-Spieleservice iMagic Online in Deutschland einzuführen. Erster über einen deutschen Server spielbarer Titel wird die Flugsimulation `WarBirds: Dawn of Aces´ sein. Dabei arbeitet das Unternehmen mit dem Online-spiele-Service NetPlayer zusammen. *(ch)* ▮

Microsofts Internet Gaming Zone wird führender Online-spiele-Anbieter

Seattle. Nach einer Erhebung von Media Metrix ist Microsoft die Nummer 1 bei Online-Spielen. Im Juni und Juli 1998 erreichte die Internet Gaming Zone 1,3 Prozent aller Internet-User. Der kostenlose Service wird zu Spitzenzeiten von 16.000 Spielern gleichzeitig genutzt; zwei Millionen Spieler sind insgesamt registriert. Das Angebot erstreckt sich von klassischen Brett- und Kartenspielen bis hin zu Multiplayer-Matchsystemen für viele beliebte PC-Spiele von Drittanbietern. *(ch)* ▮

Rent-a-Hero soll Adventure-Genre revolutionieren

Mit der neuartigen 2.5D-Engine will Neo Software einen fließenden Übergang zwischen Spielszenen und Zwischensequenzen erreichen

Niki Laber, Neo: Zeitgenössische Adventures sind dem Genre-Freak nicht anspruchsvoll genug.

Kaarst. Mit dem neuen PC-Adventure-Spiel `Rent-a-Hero´ will das österreichische Entwicklungsstudio Neo eine Renaissance im Adventure-Genre einläuten. `Rent-a-Hero´ erzählt die Story von Rodrigo, einem auf das Retten von Prinzessinnen spezialisierten Helden zum Mieten. Er lebt auf einer Insel, auf der die Branchenkonkurrenz hart ist und Magie zum Alltag gehört. Er sehnt sich nach einem Auftrag, der mehr Geld und Ruhm einbringt. Eines Tages wird dieser Wunsch erfüllt. Mit voll gerenderter 2.5D-Grafik – eine Mischung aus 2D- und 3D-Technik –, dynamischen Kamerafahrten und lippensynchroner Sprachausgabe wird schon in technischer Hinsicht viel geboten. Großen Wert legten die Entwickler auf eine lebendige Atmosphäre in Gesprächssituationen. Besondere Mimik und Gestik geben den Konversationen mehr Inhalt. Es gibt keinen optischen Unterschied mehr zwischen animierten Zwischensequenzen und dem eigentlichen Spiel. So kann man den Helden selbst bei ablaufenden Ereignissen bewegen, Aktionen ausführen oder gar die Szenerie verlassen. Auch verfügt das Spiel über einen 3D-Sound, wodurch Soundeffekte und Sprache räumlich wahrgenommen werden können. Durch einen technischen Kompromiß aus vorberechneter und in Echtzeit ablaufender Grafik werden keine großen PC-Hardware-Anforderungen gestellt. Bereits ein Pentium 133, optimal mit 32 MB Hauptspeicher, reicht aus. Ausgeklügelt ist auch das Hilfesystem. Wenn in einer Szene nach 15 Minuten kein Erfolg erzielt wurde, werden die ersten Tips gegeben. Nach weiteren 15 Minuten erhält der Spieler dann detailliertere Hinweise. Die Musik wurde in Zusammenarbeit mit den Wiener Philharmonikern realisiert. „Mit dem Spiel richten wir uns an Adventure-Freaks, die häufig beklagen, daß die Rätsel in zeitgenössischen Adventures nicht anspruchsvoll genug sind. In Kombination mit der Onlinehilfe wollen wir jedoch eine breite Käuferschaft erreichen", erläutert Niki Laber, Geschäftsführer von Neo. So sind innerhalb des Spieles viele kleine Rätsel integriert, um, so Laber, den Spieler ständig zu beschäftigen und seine Motivation aufrechtzuerhalten. Im November soll der Titel über die Funsoft-Tochter Softgold in Deutschland erscheinen. *(jf)* ▮

Rent-a-Hero: Abgefahrenes Fantasy-Adventure mit High-End-Technologie.

Ubi Soft mit starkem Software-Angebot für die zweite Geschäftsjahreshälfte

Top-Titel für alle Formate sollen neuen Umsatzschub bringen

Ubi Soft-Geschäftsführer Jean-Michel Detoc (l.) und Claude Guillemot, President der Ubi Soft-Schwester Guillemot Corporation, setzen mit `Das fünfte Element´ auf die Zugkraft der Filmlizenz.

Was Ubi Soft kürzlich auf der CeBIT HOME an neuer Spiele-Software präsentierte, deutet darauf hin, daß der französische Publisher auch in der zweiten Jahreshälfte die positive Geschäftsentwicklung fortsetzen wird. Hauptumsatzträger dürfte `Racing Simulation 2´ werden. Der Nachfolger des Referenz-Titels `F1 Racing Simulation´ muß zwar auf die umsatzträchtige Formel 1-Lizenz verzichten (MCV berichtete), dürfte jedoch in technischer und spielerischer Hinsicht ein weiteres Mal Maßstäbe setzen. Die PC-Version wird bereits im November auf den Markt kommen, PSX- und N64-Spieler müssen sich noch bis Dezember gedulden. Große Hoffnungen setzt Ubi Soft auch in den PC-Titel `Das fünfte Element´ der französischen Spieleschmiede Kalisto. Der Science-Fiction-Film mit Bruce Willis in der Hauptrolle wurde als Actionspiel umgesetzt. Erst kürzlich erschien das Kaufvideo. Noch im September soll das Spiel erhältlich sein. Für Fantasy- und Strategiefans bieten die Franzosen `Heroes of Might and Magic III´ an. Anfang 1999 wird das Strategiespiel von New World Computings erscheinen. Auch mit Titeln für jüngere Zielgruppen soll Umsatz gemacht werden. Mit `Hype – The Time Quest´, `Alex – Abenteuer auf der Playmobil Farm´ und `Laura und das Geheimnis des Playmobil Hauses´ stehen drei Adventures mit den populären Kunststoff-Figuren ins Haus. Im ersten Quartal 1999 wird dann auch `Rayman 2´ für PC, PlayStation und Nintendo 64 erscheinen. Hier wagt Ubi Softs Erfolgscharakter den Schritt in ein dreidimensionales Action-Adventure. *(fo/jf)* ▮

Acclaim plant für Turok 2 größte Marketing-Kampagne der Firmengeschichte

Das 256 MBit-Modul für Nintendo 64 soll zum empfohlenen Verkaufspreis von nur DM 99,- ab Oktober auf den Markt kommen

München/Dornbirn. Acclaim hat während eines Release-Events in Österreich erste Marketingdetails für `Turok 2: Seeds of Evil´ (N64, PC, GB) enthüllt. „Turok 2 wird von der bisher größten Marketing-Kampagne in der Geschichte Acclaims unterstützt", kündigt Marketing Director Rainer Zipp an. Das Millionenbudget beinhaltet eine Printkampagne in allen Fach- und Consumerzeitschriften, Kinospots in den 15 größten Multiplex-Kinos jeweils von Freitag bis Sonntag und TV-Werbung mit 20 Sekunden-Spots auf RTL2, Pro 7 und Kabel 1. Auf den Filmen des Videofilm-Vertriebs VMP werden zudem bis Weihnachten `Turok 2´-Trailer erscheinen. 150 Ladenlokale sollen in spektakuläre Dschungel-Landschaften, u. a. mit Standees, Aufstellern und Lifesize-Figuren, verwandelt werden. Für die PC-Version werden Multiplayer-Netzwerke aufgebaut. „Turok 2: Seeds of Evil sticht qualitativ ganz klar aus dem gesamten Softwareprogramm heraus und wird sogar den Erfolg von Turok: Dinosaur Hunter in den Schatten stellen", sagt Acclaim-Geschäftsführer Peter Nordhausen. Von `Turok 1´ konnten für N64 weltweit über 1,5 Mio. und für PC 450.000 Stück verkauft werden. Die Produkt-Features speziell für die N64-Version erwiesen sich bei der Präsentation als beeindruckend. Das 256 MBit-Modul (VK. nur DM 99,-) faßt viermal soviel Daten wie das des Vorgängers. `Turok 2´ ist im Gegensatz zum Vorgänger für bis zu vier Spieler ausgelegt, unterstützt das Rumble Pak und verfügt nun über einen sog. `Sniper´-Modus, mit dem man Gegner wesentlich genauer anvisieren kann. Statt der 28 Gegnerty-

Pressetrubel bei der Turok 2-Premiere: Redakteure kämpften während eines Splatballturniers in Österreich um exklusive Preise.

Turok 2: Spektakuläre Effekte mit brandneuen Technologien.

pen in `Turok´ tauchen nun 45 unterschiedliche Spezies auf, die mit 21 statt vormals nur 14 Waffen bekämpft werden können. Durch die sogenannte Softskin-Technologie wirken die Gegner mit Hautrunzeln, zwinkernden Augen und anschwellenden Muskeln wesentlich realistischer. Die `Real Time Body Physics´ und die `Real Time Lightning Effects´ sorgen zudem für noch flüssigere Animationen und naturgetreuere Wasserspiegelungs- und Feuereffekte. Doch auch die PC-Version soll Highlights bieten, die im Markt Meilensteine setzen sollen. „Der Fokus des Entwicklerteams ist es, eine einzigartige Erfahrung für den PC-Spieler zu bieten und keine einfache Konvertierung des Konsolenspiels", erläutert Acclaims Produkt Manager Reza Memari. „Wir bauen auf der Technologie unseres modernsten und fortschrittlichsten PC-Hits Forsaken. Turok 2 für den PC wird High-Res-Grafik sowie Internet- und LAN-Multiplayer für bis zu 16 Spieler bieten und unterstützt 3D-Hardwarebeschleuniger." Der Titel soll für alle Systeme im November ausgeliefert werden. *(ch)* ▮

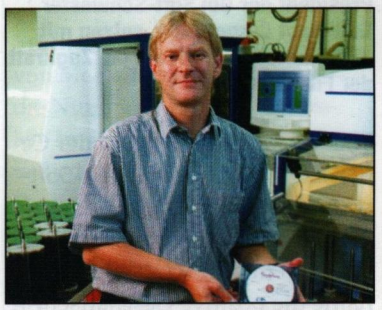
Die Turok 2-Kampagne im Überblick

	September	Oktober	November	Dezember	Januar	Februar
Print	☑	☑	☑	☑	☑	☐
TV-Spots	☐	☑	☑	☑	☐	☐
Kinospots	☐	☑	☐	☐	☐	☐
Radiospots	☐	☑	☐	☑	☐	☐
Promotions	☐	☑	☑	☑	☐	☐
PR	☑	☑	☑	☑	☑	☑

Gelingt OK Media Disc Service der Durchbruch bei Kopierschutzlösungen?

Sysiphus soll leichten und mittelschweren Hacker-Angriffen widerstehen – bei niedrigeren Kosten als herkömmliche Softwarelösungen

Hamburg. Das CD-ROM-Preßwerk OK Media Disc Service hat bei der Suche nach Kopierschutzlösungen möglicherweise einen entscheidenden technologischen Durchbruch erreicht. Das Sysiphus-System, so der Hersteller, biete einen zuverlässigen Schutz gegen leichte und mittelschwere Angriffe von Hackern. Auf diesem Niveau arbeiteten die sogenannten Schulhofpiraten, die für erhebliche Umsatzeinbußen verantwortlich, aber strafrechtlich nur schwer zu verfolgen seien. Der Trick bei OK Medias Kopierschutz ist, daß es sich bei Sysiphus nicht um eine Softwarelösung handelt. Während ein Softwareschutz in der Regel aus einem nicht kopierbaren, aber irgendwann doch knackbaren Geheimcode besteht, wendet OK Media Disc Service bereits bei der Produktion der CD völlig neuartige Verfahren an, die mit handelsüblichen Technologien nicht kopierbar sein sollen. Das im schleswig-holsteinischen Nortorf ansässige Unternehmen macht aus Sicherheitsgründen freilich keine näheren Angaben zum Kopierschutz, aber Dr. Stefan Klahn, Bereichsleiter CD bei OK Media Disc Service, erläutert die technologische Zielrichtung wie folgt: „Das ist vergleichbar mit dem Unterschied zwischen einem Wasserzeichen und einer Geheimzahl. Die Geheimzahl kann in falsche Hände gelangen und geknackt werden, während man für ein Wasserzeichen Spezialmaschinen braucht." Der Sysiphus-Schutz soll zudem den Kunden des Preßwerkes zu einem Preis angeboten werden, der den eigen- oder fremdentwickelter Softwarelösungen zum Teil weit unterbietet. Im nächsten Jahr will OK Media eine weiterentwickelte Version von Sysiphus fertigstellen, die auch professionelles Hacken verhindern soll. Zu den Kunden des Preßwerkes, das eine Tagesproduktionsleistung von 170.000 CDs hat, gehören unter anderem Eidos Interactive und Virgin Interactive. *(ch)* ▮



Dr. Stefan Klahn, OK Media Disc Service: Sysiphus legt Schulhofpiraten das Handwerk.

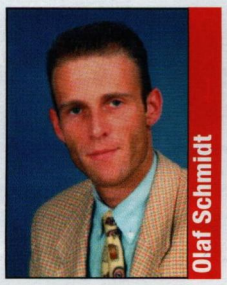
Fotos: C. Holowaty (1), A. Haupenthal (1), Creative Labs (1), TopWare (1), Highcom (1), C. Bigge (1), F. Ossmann (5), Cendant (1), Koch Media (1), SCEG (1), Vidis (1), Topos (1), Kingsoft (2),

Alexander Salvador (33) ist neuer Retail Account Manager Central Europe beim Soundkartenhersteller Creative Labs in Unterföhring. Er ist damit für die Betreuung von Handelskunden in Deutschland, Österreich und der Schweiz verantwortlich. Zuvor war Salvador sieben Jahre lang bei Computer 2000 in München als Tetail Account Manager tätig.

Seit 1. Juni ist **Kevin Börner** als neuer Außendienst-Mitarbeiter bei Kingsoft tätig. Zuvor war der 26-jährige für Pro Markt und Saturn in Köln als Softwareverkäufer beschäftigt. In seiner neuen Postition wird er als Reservekraft Händler im gesamten Bundesgebiet betreuen und saison- und ausfallsbedingte Lücken im Vertriebsnetz des Aachener Distributors schließen.

Der CD-ROM-Publisher Topos hat sein Team verstärkt. Seit 1. September arbeitet bei dem Kaarster Unternehmen **Gernot Speck** (29) als Journalist für Presse- und Öffentlichkeitsarbeit. Vorher war er in gleicher Funktion bei Ari Data beschäftigt. **Angela Samaai** (24), Branchen-Einsteigerin, und **Klaudia Schmitz** (30), bisher ebenfalls bei Ari Data, arbeiten jetzt bei Topos im Vertrieb und in der Buchhaltung. Der Verlag möchte damit seine Marktposition ausbauen und plant für 1998 noch weitere Neueinstellungen im Produktmanagement.

Claudia Haas hat die Leitung der PR-Abteilung bei Top-Ware übernommen und betreut in dieser Funktion den Bereich der Non-Games- und Corporate-PR. Die 31-jährige war zuvor im Marketing des Unternehmens tätig und hatte in dieser Position alle PR-Bereiche mitbetreut.



Olaf Schmidt (30) ist neuer Gebietsverkaufsleiter Süd bei Cendant Software Deutschland. Der gelernte Industriekaufmann war zuvor fünf Jahre bei Bomico als Verkaufsgruppenleiter beschäftigt.

Lisa Carriere (30) ist seit 1.9.1998 neue Product Marketing Managerin bei Codemasters. Zuvor hatte Carriere ein Jahr bei Intuit als Product Manager und davor zwei Jahre beim Spielwarengiganten Hasbro als Junior Product Manager gearbeitet.

Torsten Oppermann (28), bisher Geschäftsführer von Hasbro Interactive Deutschland, wechselt zum 1. Januar 1999 zur Computec Media AG. Dort wird er in die Geschäftsleitung des Bereichs International Business Development mit Schwerpunkt auf das Lizenzgeschäft einsteigen. Vor seiner Tätigkeit bei Hasbro Interactive war Oppermann bei Sega Deutschland zuletzt als Joint Managing Director tätig gewesen.

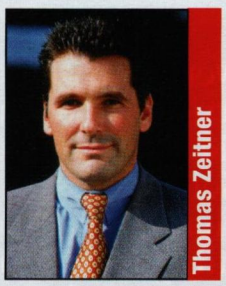
Patrick Benoit (33), bisher Vertriebsleiter Osteuropa, hat Cryo Interactive verlassen. Benoit startet im Key Account-Bereich beim Wiesbadener Utility- und Multimedia-Publisher AND Software. Vor seiner Tätigkeit bei Cryo war Benoit beim Karlsruher Distributor CDV beschäftigt gewesen.

Sandra Bayer (28) hat Take 2-Distributor Highcom verlassen. Die Key-Accounterin kehrt in gleicher Position zu Acclaim zurück, wo sie auch zuvor beschäftigt gewesen war.

Saskia Wollny ist neue Marketing Managerin bei Koch Media. Die 31-jährige Diplom-Kauffrau war zuvor im Handelsmarketing-Bereich bei der Telefongesellschaft E-Plus beschäftigt.

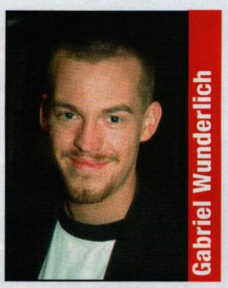
Mit **Lars Hammer** (28) und **Christian Siecora** (23) gehören nun zwei weitere branchenerfahrene Entwickler zum Team von Funatics. Lars Hammer, zuvor als Chefprogrammierer bei Kiwi in Hamburg und bei Blue Byte in Mülheim tätig, war zuletzt unter anderem an Erfolgen wie `Extreme Assault´ und Incubation beteiligt. Christian Siecora, ebenfalls ein Blue Byte-Veteran, zeichnete als Grafiker unter anderem für das Leveldesign in `Extreme Assault´ und für das Design und die Animationen der Spielfiguren in `Die Siedler III´ verantwortlich.

Der Aufsichtsrat der Vedes eG hat **Ursula Lindl** (36) als weiteres Mitglied in den Vorstand berufen. Lindl war zuvor für die Bereiche Marketing und Kommunikation verantwortlich.

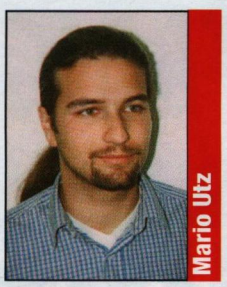


Vertriebsleiter **Thomas Zeitner** (34) hat Sony Computer Entertainment Germany verlassen. Sein Ziel ist entgegen anderslautender Gerüchte noch nicht abschließend geklärt.

Anja Buettner ist seit Anfang August als neue Telesales-Mitarbeiterin bei Kingsoft tätig. Zuletzt war die 26-jährige als kaufmännische Angestellte bei Versand 99 beschäftigt.



Gabriel Wunderlich (21) ist seit Mitte Juli als Product Manager bei Saitek beschäftigt. Zuvor war der gelernte Bankkaufmann bei der Deutschen Bank als selbständiger Broker im Optionshandel tätig.



Mario Utz (22) betreut beim Hamburger Vertriebsunternehmen Vidis die Bereiche Telesales und Produktmanagement. Zuvor war Utz drei Jahre bei Acer Computer im Vertriebsbereich tätig.

Im Rahmen der Unternehmensfusion von TLC Tevi Verlag und Mindscape International zur The Learning Company GmbH hat Geschäftsführer Gerd Körnig **Josef Hahn** (34) zum Vertriebsleiter der neuen Firma berufen. Hahn war zuvor als Sales und Marketing Direktor bei Mindscape International tätig. **Stefan Nußbaum** (31) wird die Position des Marketingleiters übernehmen. Beim TLC Tevi Verlag war Nußbaum zuvor Vertriebsleiter.

OLIVENFARMER

Ich muß unbedingt noch pünktlich zum Tempel kommen. Vorher muß ich allerdings noch diesen fürchterlichen Dreck aus meinen Kleidern waschen. Es werden viele alleinstehende Frauen dort sein heute abend. Der Priester hat gerüchteweise angekündigt, auf Geburtenkontrolle zu achten.

Ich wurde in die Armenviertel geschickt, um dor
zu bekämpfen. Der Löwenbändiger hat mir ein g
stück in die Hand gedrückt und mich gebeten, ih
Fleisch für seine Haustiere zu besorgen. WAC

Es war sehr klug Venus unseren Tempel zu widmen. Der Glaube an die Götter war nicht mehr so stark wie seit vielen Jahren. Ebenso die Bevölkerungsdichte.

PRIESTER

STEUEREINTREIBER

Wenn Sie planen ein Kolosseum zu errichten, wie ich vermute, werden Sie sehr viel Geld benötigen. Dieses Geld besorgen Ihnen Leute wie ich. Menschen die denken, einem Kind Süßigkeiten zu stehlen sei unrecht, haben noch nie gewagt dies zu probieren.

Wir sind das Volk...

SIERRA™

CAESAR III™

Aufstände
roßes Gold-
m frisches
HMANN

Dem Wachmann Geld zu geben , damit er Sklaven einsperrt war dumm. Es ist viel billiger meine Tierchen Gladiatoren fressen zu lassen. Mal schaun was Die dazu gelernt haben.

LÖWENBÄNDIGER

HÄNDLER

Dieser Obstkorb sieht fantastisch aus. Es ist unglaublich nett von Ihnen, daß Sie ihn ausgerechnet Ihrem größten Feind schicken. Ich dachte Ihr haßt euch? Ich frage mich ob irgendjemand einen fehlenden Apfel vermisst?

Bauen, regieren und verteidigen Sie auf einem Bildschirm.

Kein Wechsel mehr zwischen Stadt-, Provinz- und Kampfmodus.

- visuelles Feedback: die Echtzeiteffekte der Aktionen des Spielers sind sofort sichtbar.
- variantenreiches Terrain beinhaltet Wüsten, Wälder, Berge und vielfältige Erhebungen.
- Bauen Sie Tempel für die unterschiedlichsten römischen Götter und beobachten Sie den Effekt auf Ihre Stadt.
- Eine progressive Karrierestruktur und intuitives interface bedeuten aufregende lang anhaltende Spielfreunde.

www.sierra.de

Impressions™

© 1998 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder ™ sind eingetragene Warenzeichen von oder lizenziert an Sierra On-Line. Alle Rechte vorbehalten. Windows ® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Monolith Studios sichert Europa-Distribution mit Microids

Paris. Der US-Publisher Monolith Studios hat mit dem vor 14 Jahren gegründeten französischen Studio Microids einen Distributionsvertrag für wichtige europäische Territorien abgeschlossen. Die Titel `Shogo´, `Rage of Mages´ und `Get Medieval´ werden von Microids in Benelux, Frankreich, Italien, Skandinavien, Schweiz und England vertrieben. Im Vorfeld hatte Monolith bereits einen Abschluß mit dem Karlsruher Distributor CDV für die Territorien Deutschland, Österreich und die deutschsprachige Schweiz abgeschlossen. Die Rechte für `Rage of Mages´, das von dem Moskauer Studio Nive Entertainment entwickelt wurde, konnte sich Monolith von dem russischen Distributor Baku Entertainment sichern. *(ch)* ▮

Shogo: PC-Actiontitel mit verschiedenen Spielperspektiven.

Trotz Entlassungen: Virgin-Studios in Irvine bleiben

Irvine. Wie aus informierten Kreisen verlautet, entläßt Virgin nun doch seine Marketing- und Vertriebs-Mitarbeiter im kalifornischen Hauptsitz. Die einzigen Abteilungen, die zunächst erhalten bleiben, sind offensichtlich die Bereiche Entwicklung, Qualitätssicherung und Kunden-Service. Nach Aussage eines Electronic Arts-Sprechers sollen die Bereiche zusammenfaßt unter Westwood Pacific firmieren, sobald die Westwood-Übernahme durch Electronic Arts abgeschlossen ist. „Unser Plan ist, das Unternehmen in Irvine als Studio fortzuführen", sagt der EA-Sprecher. In der Zwischenzeit kommen Fragen auf, wer Titel wie `F-16 Agressor´ und `Thrill Kill´ veröffentlichen wird. Die PC-Flugsimulation `F-16 Agressor´ gehört offensichtlich nicht zum EA-Deal. Das PSX-Prügelspiel `Thrill Kill´ hingegen könnte aufgrund des überaus brutalen Spielinhalts für EA uninteressant sein. Christine Hsu, CEO des Entwicklers Paradox, sagt, daß niemand von Electronic Arts mit ihr über das Schicksal des Spiels gesprochen hat. Ende September soll der Übernahme-Deal endgültig vollzogen werden. *(sd/jf)* ▮

Capcom plant Büro in Europa

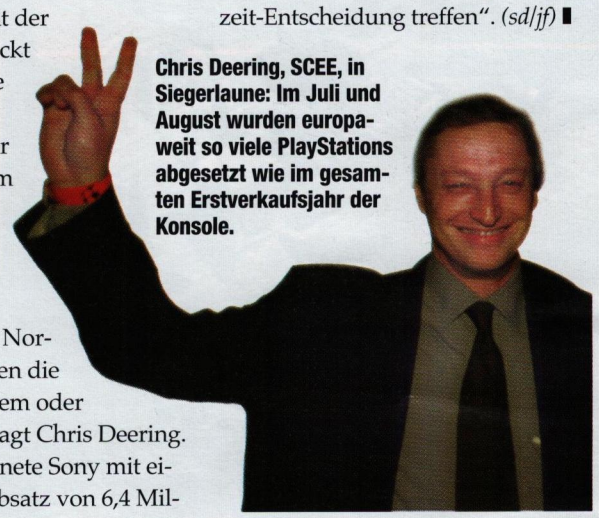
London. Capcom will sich nun doch in Europa niederlassen. Bill Gardner, President der US-Niederlassung, bestreitet jedoch einen Zusammenhang mit der derzeitiger Krise um Vertriebspartner Virgin: „Ich habe diesen Wunsch bereits seit sehr langer Zeit gehegt. Wir hatten dies bereits lange bevor Virgins Probleme auftauchten geplant. Meiner Ansicht nach hätten wir schon viel früher hier sein sollen, und in weiß nicht, warum es schließlich so lange gedauert hat." Gardner ist für den Aufbau der neuen Division Capcom Eurosoft verantwortlich. „Niemand wird ein Korsett um das Unternehmen legen, und niemand erwartet, daß man eine komplette Publishing-Rolle übernimmt. Momentan gibt es keine Pläne die bestehenden Beziehungen zu lösen", erklärt Gardner. Er hofft aber, zum Jahresende rund ein Dutzend Angestellte in London zu beschäftigen. *(sd/jf)* ▮

Fotos: J. Fröhlich

PlayStation verbreitet sich in Europa immer schneller

13 Millionen Stück Hardware sollten bis Jahresende installiert sein – nun liegt Sony sogar über dem Plan

London. Die installierte Basis der PlayStation wächst schneller als je zuvor. Alleine in den Monaten Juli und August wurden so viele PlayStations ausgeliefert wie im gesamten ersten Jahr nach Veröffentlichung der Konsole. Chris Deering, President von Sony Computer Entertainment Europe, übergab in der letzten Woche eine beeindruckende Statistik an MCV. Man plant, innerhalb der letzten sechs Monate des laufenden Kalenderjahres in Europa mehr PlayStation-Konsolen zu verkaufen als im gesamten Jahr 1997, in dem man 4,2 Millionen Stück absetzen konnte. „Wenn wir in einem Land zehn Prozent der Haushalte abgedeckt haben, beginnt die Kurve zu steigen. Dies entspricht der Erfahrung aus dem Markt für Videorecorder. Für das Konsolengeschäft ist dies ein völlig neues Phänomen. Normalerweise nehmen die Verkäufe nach einem oder zwei Jahren ab", sagt Chris Deering. Noch im Mai rechnete Sony mit einem Hardware-Absatz von 6,4 Millionen in 1998, um damit eine Hardwarebasis von europaweit annähernd 13 Millionen Stück zu erreichen. Nun ist klar, daß Sony über diesem Plan liegt. Intern dürfte die Zahl bereits auf sieben Millionen Stück erhöht worden sein, was ein realistisches Ziel ist. Unterdessen ließ Chris Deering durchblicken, daß die PlayStation 2 abwärtskompatibel sein wird. Das heißt, Spiele für die jetzige PlayStation könnten auch mit der Nachfolge-Konsole abgespielt werden: „Ich bin mir sehr sicher, daß die Kunden, die jetzt zur Sony PlayStation-Familie hinzustoßen, die richtige Langzeit-Entscheidung treffen". *(sd/jf)* ▮



Chris Deering, SCEE, in Siegerlaune: Im Juli und August wurden europaweit so viele PlayStations abgesetzt wie im gesamten Erstverkaufsjahr der Konsole.

Internationale Bestseller

USA

PC CD-ROM

1. StarCraft	Cendant
2. Unreal	GTI
3. Final Fantasy VII	Eidos
4. Deer Hunter	GTI
5. Police Quest SWAT 2	Cendant

PlayStation

1. WWF Warzone	Acclaim
2. Gran Turismo	SCEA
3. Mortal Kombat 4	Midway
4. NFL Xtreme	SCEA
5. Road Rash 3D	Electronic Arts

Nintendo 64

1. Banjo-Kazooie	Nintendo
2. Mission Impossible	Infogrames
3. Mortal Kombat 4	Midway
4. GoldenEye 007	Nintendo
5. MLB Ken Griffey Jr.	Nintendo

Quelle: NPD Group, Juli 1998 (N64/PSX), PC Data (PC-CD-ROM)

Holland

PC-CD-ROM

1. Unreal	GT Interactive
2. World Cup ´98	EA
3. Commandos	Eidos
4. StarCraft	Cendant
5. Championship Manager	Eidos

PlayStation

1. Gran Tourismo	Sony/Namco
2. World Cup ´98	EA
3. Resident Evil 2	Capcom
4. Spice World	Sony
5. Men In Black	Gremlin

Nintendo 64

1. GoldenEye 007	Nintendo
2. World Cup ´98	Electronic Arts
3. Mystical Ninja	Capcom
4. Yoshi's Story	Nintendo
5. Forsaken	Acclaim

Quelle: Multimedia Markt

Tschechien

PC-CD-ROM

1. Commandos	Eidos
2. Might & Magic VI	The 3DO Company
3. StarCraft	Cendant
4. Jazz Jackrabbit	GoD
5. Heart of Darkness	Infogrames

PlayStation

1. Colin McRae Rally	Codemasters
2. Gran Tourismo	Sony
3. Tomb Raider	Eidos
4. Resident Evil 2	Capcom
5. Tekken 2	Sony

Nintendo 64

1. Banjo-Kazooie	Nintendo
2. Forsaken	Acclaim
3. Aero Gauge	Ascii
4. GoldenEye 007	Nintendo
5. ISS 64	Konami

Quelle: 1&2

Großbritannien

PC-CD-ROM

1. Commandos	Eidos
2. X-Files: The Game	EA
3. Premier Manager ´98	Gremlin
4. World Cup ´98	EA
5. Titanic – Adventure out of Time	Europress

PlayStation

1. Colin McRae Rally	Codemasters
2. Gran Turismo	Sony
3. WWF Warzone	Acclaim
4. Premier Manager ´98	Gremlin
5. Tomb Raider (Plt.)	Eidos

Nintendo 64

1. Banjo-Kazooie	Nintendo
2. WWF Warzone	Acclaim
3. GoldenEye 007	Nintendo
4. World Cup ´98	EA Sports
5. GT 64	Ocean

Quelle: ELSPA/Chart Track

HINWEIS: Die aktuellen media control-Charts für Deutschland finden Sie auf Seite 21.

Infogrames startet mit Canal plus eigenen Spiele-Fernsehsender in Frankreich

Game One soll in Kürze auch in den USA und anderen europäischen Territorien senden

Paris/Lyon. Infogrames hat mit dem französischen Fernsehsender Canal plus am 7. September einen eigenen Fernsehsender gestartet, der ausschließlich über Computer- und Videospiele berichtet. Das Satellitenprogramm wird in Französisch und in Englisch ausgestrahlt und soll 1,3 Millionen Haushalte in Frankreich und drei Millionen in anderen europäischen Ländern erreichen. In Kürze ist zudem der Start in den USA geplant. Game One besteht aus sechs verschiedenen Programmen, darunter 24 Stunden-Nachrichten, Tests und Features. Der Sender ist ein mit acht Millionen US-$ kapitalisiertes Joint Venture zwischen Infogrames und Canal plus. Als Umsatzquellen nennt das Unternehmen vornehmlich Sponsoring und Werbeeinnahmen. „Wir wollen ein völlig neues Medium für den Videospielemarkt erschließen, und dies verdient einfach einen eigenen Sender", meint Gilles Loiret, President von Game One. „Genauso wie es MTV mit Musik vor über einem Jahrzehnt gemacht hat, etablieren wir Videospiele auf dem Fernsehbildschirm." Kernzielgruppe sind für den Sender Spielefans zwischen zehn und 25 Jahren. *(ch)* ▮

Features, Tips und Reportagen: Game One bietet sechs verschiedene Sendungen.

Amber Company kämpft mit neuem Distributionssystem gegen Raubkopien in Osteuropa

Neben PC-Spielen und Multimedia-Software soll in Zukunft der PlayStation-Markt erschlossen werden, sofern die Hardware gegen Softwarepiraterie besser abgesichert wird

Moskau. Der russische Distributor, Publisher und Entwickler Amber will den Markt in Rußland mit einem neuen Vertragshändlersystem erschließen. Hauptproblem ist nach Amber der illegale Schwarzhandel selbst mit lokalisierten Spieletiteln auf Straßenmärkten, der vor zwei Jahren nach Unternehmensangaben noch 99% des Gesamtmarktvolumens ausgemacht habe. Das in Moskau ansässige Unternehmen verpflichtet seine an das Distributionssystem angeschlossenen Vertragshändler per Vertrag, daß keine Raubkopien neben dem lizenzierten Originalprodukt vertrieben werden. Sollte dies dennoch der Fall sein, werde der Verkauf über die offiziellen Behördenwege sofort unterbunden. Nach Kay Grünwoldt, Repräsentant von Amber in Deutschland, rentiert sich das System. „Allein im letzten Jahr hat Amber Lizenzen für ca. 15 Spiele erworben und von jedem 5.000 bis 10.000 Einheiten in Osteuropa abgesetzt", meint Grünwoldt. Wichtig ist für Amber die Preisstrategie. Während Raubkopien für durchschnittlich fünf bis zehn Dollar gehandelt werden, bietet Amber für 20 Dollar ein sorgfältig lokalisiertes Produkt mit vollem Support. In Zukunft soll auch der PlayStation-Markt erschlossen werden, allerdings erst, wenn das System sicherer gegen Raubkopien geschützt ist. In Moskau, wo rund 75 Prozent aller Softwareumsätze getätigt werden, gibt es derzeit rund 25.000 Sony-Konsolen. Vertretung in Deutschland: Exortus Software GmbH, Tel.: 0511-486 08 20 *(ch)* ▮

Interactive Magic und TopWare Interactive unterzeichnen weltweite strategische Allianz

Mannheim. Der US-Spielepublisher Interactive Magic und TopWare Interactive haben einen Dreijahres-Vertrag über eine strategische Zusammenarbeit unterzeichnet. Im Rahmen dieser Vereinbarung wird Interactive Magic erstmals die TopWare-Spiele `Knights & Merchants´ und `RoboRumble´ exklusiv herausgeben und vertreiben. Weitere Titel sollen folgen. „Die professionelle Erfahrung von Interactive Magic auf dem US-Markt ist für uns ein Garant für eine erfolgreiche langfristige Kooperation", stellt TopWares Vorstandsvorsitzender Dirk P. Hassinger fest. „Eine intensive Zusammenarbeit und die Planung gemeinsamer Marketing- und Vertriebskampagnen ist Grundlage für die Erreichung eines solches Ziels." Auch Interactive Magic-President „Wild" Bill Stealey ist von den Vorteilen der neuen kooperation überzeugt: „Wir freuen uns sehr über diese strategische Zusammenarbeit mit TopWare Interactive. Die Firma gilt als einer der führenden Software-Verleger Deutschlands. Sie hat eine großartige Auswahl an interessanten neuen Titeln und wird auch in Zukunft Spiele publizieren, die gleichermaßen für Qualität und Spaß stehen." *(jf)* ▮

TopWare-Vorstand Dirk P. Hassinger setzt auf die Markt-Erfahrung von Interactive Magic in den USA.

Kurz & Wichtig

Electronic Arts verliert Deal um LucasArts-Distribution

Langley. EA hat den Wettbewerb um die Distributionsrechte für die LucasArts-Produkte in Skandinavien und UK gegen Activision verloren. Damit unterstreicht Activision seinen Status als der in Europa am schnellsten wachsende Publisher. LucasArts hat sich Anfang des Jahres von seinem vormaligen Vertriebspartner Virgin Interactive getrennt. Mit der Veröffentlichung des neuen Star Wars-Films im nächsten Jahr dürfte sich die Zusammenarbeit für Activision als äußerst lukrativer Deal entpuppen. Ein offizielles Statement der beiden Firmen war vor Redaktionsschluß nicht zu erhalten. *(jf)* ▮

Ubi Soft vertreibt Knights & Merchants in französischsprachigen Territorien

Paris. Ubi Soft hat mit TopWare Interactive eine exklusive Vertriebsvereinbarung abgeschlossen, nach der der französische Publisher den Titel `Knights & Merchants´ in Belgien, Frankreich, Quebec und der Schweiz vertreibt. Die Lokalisierung in französischer Sprache wurde von den Ubi Soft-Studios in Montreuil und Montreal realisiert. *(ch)* ▮

Tomba! wird in den USA mit TV-Schnitzeljagd beworben

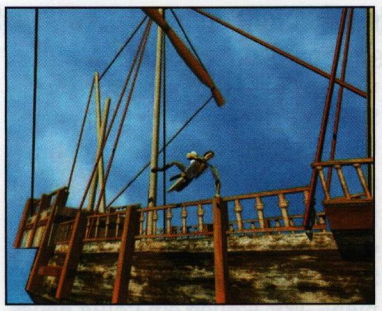
Los Angeles. Sony Computer Entertainment of America inszeniert zusammen mit Warner Brothers zur Promotion des Seitscrollers `Tomba!´ eine recht originelle Schnitzeljagd. Ab 19. September wird der Kindersender der Warner Brothers Kid's Network in der Sendung `WB Heavy Duty Dubba´ verschiedene Objekte während der Ausstrahlung rosa färben – die Zuschauer müssen alle Objekte finden, um bei einer Verlosung gewinnen zu können. Hintergrund: Der Held des Spiels hat rosa Haare... *(ch)* ▮

Die internationale Newsredaktion erreichen Sie unter jfroehlich@computec.de

Erstes Spieleprojekt der Tomb Raider-Macher enthüllt

Die Ex-Core Design-Programmierer Toby Gard und Paul Douglas arbeiten mit ihrem neuen Studio Confounding Factor an einem Tomb Raider-ähnlichen Adventure.

Bristol. Toby Gard und Paul Douglas, ehemals Chef-Grafiker und Programmierer von `Tomb Raider´, arbeiten derzeit an ihrem ersten Spieleprojekt. Sie verließen Core Design im Februar 1997 und gründeten das Entwicklungsstudio Confounding Factor. Mit `Gallon´ ist ein Plattform-Adventure im `Tomb-Raider´-Stil in Entwicklung. Zum Spiel gibt es bereits zahlreiche Details: Rhama, die Hauptfigur des Spiels, wird in Piratenmanier von Insel zu Insel reisen, holde Prinzessinen retten, Schätze bergen und sich Schwertgefechte mit bösen Widersachern liefern. Die Steuerung des Helden erfolgt aus der Verfolgerperspektive. Als Waffen sollen vorwiegend Klingen und Schwerter dienen. Die Charakter-Animation soll auch ohne die Verwendung des Motion-Capturing-Verfahrens äußerst eindrucksvoll sein. Rhama wird außerdem über ein umfangreiches Repertoire an Bewegungen und Fähigkeiten verfügen. Dazu gehören Klettern, Schwimmen und das Aufsammeln von Gegenständen. Es soll auch möglich sein, Nicht-Spieler-Charaktere zu steuern. Der Entwicklungsstatus des Spiels liegt derzeit bei 20 Prozent. Ende nächsten Jahres soll es erscheinen. Für welche Formate der Titel umgesetzt wird, ist derzeit noch unklar. *(jf)* ▮



Erstes Workstation-Bild von Galleon: Der Held des Piratenabenteuers soll über eine Vielzahl fein animierter Bewegungen verfügen.

Hinter den Kulissen: Gas Powered Games

Mit starken Charakteren Spiele für den Massenmarkt produzieren

Der Branchenveteran Chris Taylor hat erst kürzlich ein eigenes Unternehmen gegründet – er berichtet von seiner Spielephilosophie und warum gute Charaktere wichtig für ein Spiel sind.

Chris Taylor ist ein Mann, der keine Universität besuchte, nie an einem Programmierkurs teilnahm und den Umgang mit Rechnern an einem TRS-80-Computer aus dem Jahre 1981 erlernte. Im Alter von 14 Jahren begann der jetzt 31-jährige, die ersten BASIC-Programme zu schreiben. Zehn Jahre lang hat der gebürtige Kanadier für namhafte Entwickler wie Electronic Arts und Cavedog entwickelt. Titel wie `4D Boxing´, `Test Drive 2´ für Mega Drive und `Total Annhilation´ werden mit seinem Namen in Verbindung gebracht. Jetzt entschied sich Taylor, mit Gas Powered Games sein eigenes Unternehmen in den USA zu gründen. „Ich habe immer nur für andere gearbeitet. Für mich war es an der Zeit, nach zehn Jahren in diesem Business selbst entscheiden zu können, was mit meinen Spielen passiert", erläutert Chris Taylor den ambitionierten Schritt. Bezüglich seines ersten Spiele-Projektes hüllt er sich zunächst in vornehmes Schweigen und bietet dem Zuhörer dann ein interessantes Branchen-Rätsel an: „Wir werden kein Sequel produzieren, keinen Klon eines anderen erfolgreichen Spiels, aber etwas innerhalb eines bestehenden Genres. Es ist ein Genre, das unserer Meinung nach momentan nicht ausgefüllt ist." Ein wichtiger Punkt bei der Entwicklung von Spielen sind für ihn gute Charaktere. „Alles im Leben dreht sich um andere Leute, ob es Freunde oder Kinohelden sind. Wir wollen doch nicht nur mit Maschinen leben!", philosophiert er. Taylors Lieblingsspiel ist `Duke Nukem´. Der Actionheld belebe das Spiel durch immer wieder abgespielte Wave-Files mit seinen trockenen Sprüchen. Seiner Meinung nach ist die technische Lösung, einen redseligen Character ins Leben zu rufen, trivial. Aber warum macht es so gut wie niemand? „Weil die meisten Designer und Grafiker zwar einen tollen Job machen, aber nicht verstehen, wie man einen Charakter entwickelt", erläutert Taylor. Für ihn ist Spieledesign wie ein Forschungsprozeß: „Man baut eine Menge Sachen ein und erhält dann von den Käufern das nötige Feedback, auf dem basierend man ein zweites Spiel macht." Er will Titel für den Massenmarkt produzieren: „Das Problem ist, daß viele Spiele zu schwer sind. Ich kann doch nicht erwarten, ein Spiel eine Million mal zu verkaufen, wenn der Käufer sich wie bei einer Doktorarbeit reinknien muß!" Taylor findet es besser, ein Spiel nach ein paar Stunden durchzuhaben, als nie das Ende zu sehen. „Wir überlegen gerade, wie wir ein Spiel schaffen, das neben der Singleplayer-Erfahrung auch Turniere im Netzwerk oder Internet zuläßt. Warum sollte Computerspielen nicht ein neuer Sport werden?", sagt Chris Taylor. Wir dürfen gespannt sein, was dabei herauskommt. *(jf)* ▮

Gas Powered Games: Chris Taylor, Casey Muratori, Rick Saenz (hinten, v.l.n.r.), Paul Tozour, Bart Kijanka und Steve Rabin.

Foto: F. Stangl

Kurz & Wichtig

THQ zieht sich aus Nemicron-Projekt zurück

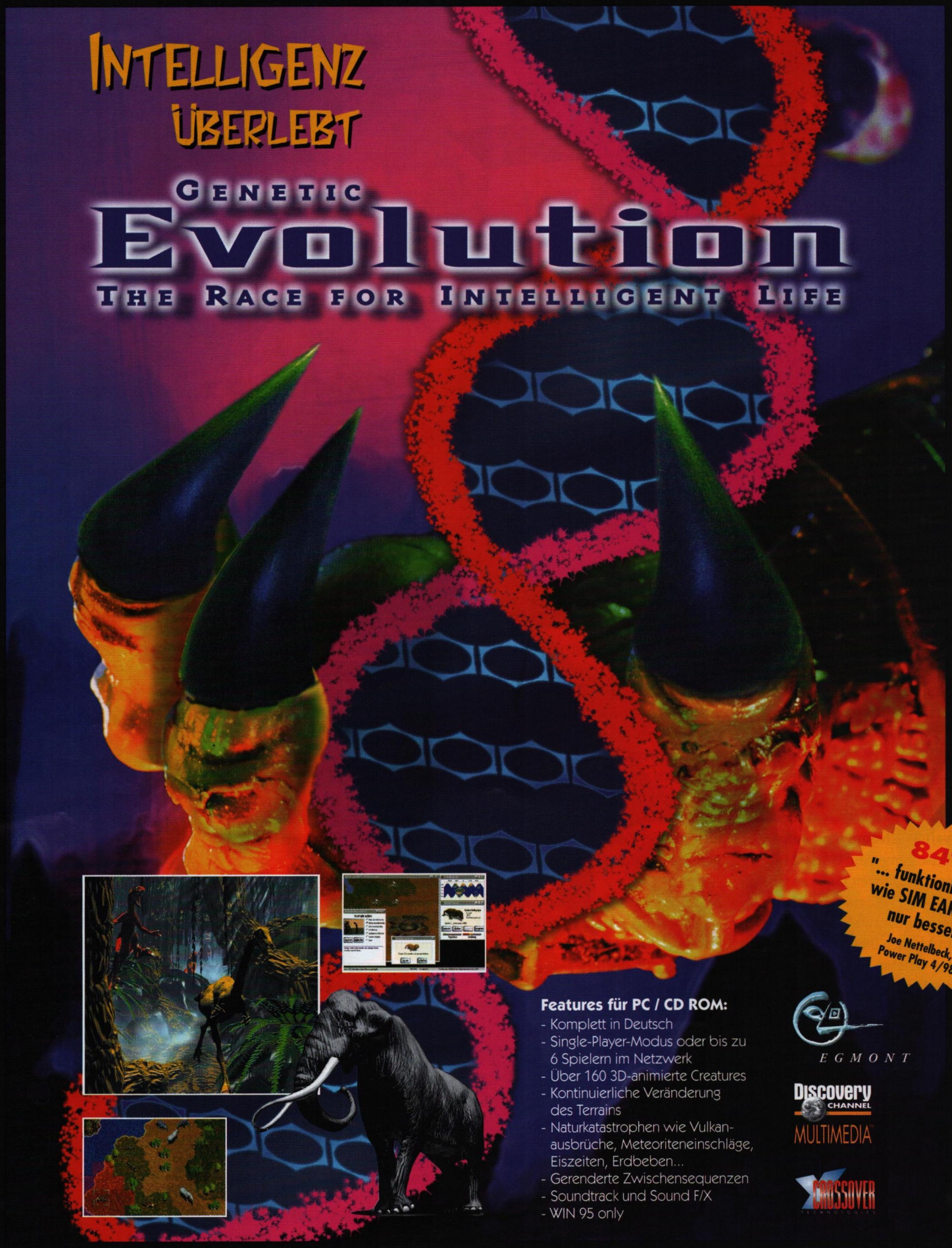
Irvine. THQ hat sich offiziell als Publisher des Titels `SpeedTribes´ zurückgezogen. Der US-Entwickler Nemicron will jedoch weiter an dem Action-Spiel für PC und PlayStation arbeiten. THQ hat den Rückzug damit begründet, daß die Qualität nicht den Ansprüchen des Unternehmens entspräche. Mark Alamares CEO bei Nemicron: „Wir sind sehr enttäuscht, daß THQ sich aus dem Projekt zurückgezogen hat. Wir werden das Projekt jedoch nicht sterben lassen." Andere Quellen berichten, daß derzeit niemand mehr an dem Titel arbeitet. THQ hat vier Wochen vor dem geplanten Release den Geldhahn abgedreht. Offensichtlich war `Speed Tribes´ das einzige Projekt der Firma. *(jf)* ▮

Wombat Games sucht Publisher für Multiplayer-Spiel

Austin. Wombat Games, das im vergangenen September von ehemaligen `Ultima Online´-Programmierern gegründete Entwicklungsstudio, sucht einen Publisher. Das erste Spiel wird ein Multiplayer-Game sein. Über konkrete Spielinhalte liegen derzeit noch keine Informationen vor. „Unser erster Titel wird das Multiplayer-Gaming revolutionieren", sagt Jason Spengler, Vice President bei Wombat Games. Weitere Informationen sind unter der Adresse http://www.wombatgames.com. zu finden. *(jf)* ▮

Neues Entwicklungstool soll die Entwicklung von 3D-Spielen optimieren

München. Die Firma Virtools bietet eine neue Entwicklungsplattform für das schnelle und effektive Erstellen von 3D-Inhalten in Spielen an. Es nennt sich `NeMo Dev´. Ziel sei es, so der Hersteller, die Kreativität und Potentiale der einzelnen Beteiligten optimal zu nutzen. `NeMo Dev´ verspricht die Senkung der Entwicklungskosten und die Steigerung der Produktivität bei gleichzeitiger Beibehaltung eines hohen Produktionsstandards. Der empfohlende Preis von `NeMo Dev´ liegt bei 45.000 US-Dollar. Kontakt: Hartmann & Lotz PR GmbH, Simone Kopf, Tel.: 089-60768341. *(jf)* ▮



Marketingunterstützung

Print
Umfangreiche Printcampagne in den Special-Interest-Titeln (PC Games, PC Action, PC Player, Power Play, etc.) ab den Oktober-Ausgaben.

POS-Material
Poster A1
Leaflets A4
Shelf-Wobbler
Demo-CD

Radio
Gezielte Radiounterstützung zum Release

Online
Bannerschaltung in Game-Relevanten-Foren von AOL, T-online und FOL

Crosspromotion
Beilegen von Flyern in insgesamt 20.000 Kaufvideos von Discovery Channel Video

„Ich gehe nicht zum Hände-schütteln herum“

Eidos Interactive-Chef Charles Cornwall hat innerhalb von nur vier Jahren das bescheidene Entwicklerunternehmen zu einem der größten Spielekonzerne der Welt gemacht. Doch an Mißgunst mangelt es nicht: Eidos sei wegen des Tomb Raider-Erfolges eine interaktive Monokultur, Teil 3 biete zu wenig Innovationen, und irgendwann werde sich die starke Marketing-Orientierung bitter rächen. Stuart Dinsey sprach mit Cornwall über Neider, Mythen und Millionen des Spielegeschäfts.

MCV: *Einerseits ist Ihr Unternehmen rasant gewachsen, andererseits wollen Sie die Zahl Ihrer Produkte zugunsten der Qualität begrenzen. Bringt Sie das nicht in die Situation, daß die Anleger weiteres Wachstum fordern, so daß Sie Kompromisse bei der Philosophie machen müssen?*

Cornwall: Wachstum wird auf zweierlei Weise gemessen: Umsatz und Gewinn. Ich bin weit mehr an fundamentalem Profitzuwachs als an rasantem Umsatzwachstum bei dünnen Margen interessiert. Wenn man den Gewinn mit einer Halbierung der Produkte verdoppeln kann, dann halte ich das für ein ziemlich gutes Geschäft.

MCV: *Einige Leute sagen, daß Eidos mehr auf Marketing als auf Produkte baut und daß man Werbeagenturen als wichtiger ansieht als die Entwickler.*

Cornwall: Nun, das mag sein. Ich beabsichtige nicht, im Kreis herumzulaufen und ständig Hände zu drücken. Wir traten als unbekannte Größe auf – was wußte ich damals schon von Spielen. Ich war ein Investmentbänker, der wohl als arrogant angesehen wurde, und die Leute haben sich ein Image über etwas aufgebaut, was sie gar nicht kennen. Ich bin überzeugt, daß einige Leute es gerne sehen würden, wenn wir auf den Bauch fallen. Ich verstehe das nicht, weil das Spielegeschäft rasant wächst, und je mehr gute Software es gibt, desto besser für uns alle – egal ob sie von uns, Electronic Arts, Activision, GTI oder Acclaim kommt. Einige Leute in der Industrie verbringen enorm viel Zeit damit, ihre Wettbewerber zu kritisieren. Ich will damit nicht sagen, daß wir nicht wettbewerbsorientiert sind. Wir entdecken gerne ein interessantes Produkt und vermarkten es effizient. Wenn sich das Spiel besser verkauft als andere, dann freuen wir uns natürlich, aber wir verschwenden nicht zu viel Zeit, um anderen zu sagen, was sie tun oder lassen sollten.

MCV: *Nun hat es ja nicht nur Kritik von der Industrie gegeben, sondern auch die Börse und die Anleger stellen Fragen...*

Cornwall: Ich glaube, das hat mit einer anderen Dynamik zu tun. Als ich zu Eidos kam, hatte das Unternehmen ein Stammkapital von £ 350.000, drei Mitarbeiter und einen Umsatz von weniger als £ 100.000 im Jahr. Seitdem sind wir durchaus gewachsen. Der Aktienkurs ist von 14 Pence auf... nun, eben den derzeit etwas unbefriedigenden Kurs gestiegen, aber es ist immer noch ein substantieller Anstieg. Wir haben heute 500 Mitarbeiter, 225 Mio. US-$ Umsatz und ein operatives Ergebnis von $ 33 Millionen. Viele sagen jetzt: `Um Gottes willen, Eidos ist so schnell gewachsen, da muß doch die Gefahr bestehen, daß die Firma entgleist.´ Fakt ist aber, wir haben $ 80 Millionen in bar und eines der besten Weihnachts-Portfolios der ganzen Industrie.

MCV: *Was passiert, wenn der geplante Lara Croft-Kinofilm floppt?*

Cornwall: Anders als bei Mortal Kombat, Streetfighter und Mario haben wir die kreative Kontrolle. Wir haben ein Veto-Recht gegen Drehbuch und Besetzung. Wir haben auch ein enormes Vertrauen in die Produktionsfirma Lawrence Gordon Productions. Larry Gordon ist ein für Hollywood völlig untypischer Mensch, der Paramount Studios geleitet und einige ungewöhnlich erfolgreiche Filme wie `Nur 48 Stunden´ und die `Stirb Langsam-Serie´ produziert hat.

MCV: *Planen Sie ein Spiel zum Film?*

Cornwall: Wir wissen das jetzt noch nicht, und wir haben noch etwas Zeit, darüber nachzudenken. Wir entwickeln derzeit einige Technologien für so etwas, aber wir warten das endgültige Drehbuch ab, bevor wir das entscheiden.

MCV: *Befürchten Sie, daß Tomb Raider 3 totgeredet wird? Man spricht ja von Tomb Raider 2.5...*

Cornwall: Und wenn schon. Hierzulande gibt es die Tendenz, erst jemanden hochzuloben und ihn dann fertigzumachen, sowie er oben ist. Das finde ich amüsant und bestürzend zugleich. Wenn man `Tomb 1´ neben `Tomb 2´ und `Tomb 3´ am Monitor zeigt, dann will ich jeden herausfordern, der ernsthaft behauptet, daß zwischen den drei Spielen kein eklatanter Unterschied besteht. Aber es ist auch wichtig, nichts zu ändern nur um des Änderns willen. Die Verbraucher wollen ein neues Lara Croft-Spiel in einer fesselnderen und grafisch überlegenen Umgebung haben. Wenn die Presse sagt, na ja, es ist eben ein weiteres Lara Croft-Spiel, dann warum nicht, schaut Euch nur mal James Bond an.

MCV: *Wissen Sie, welcher Umsatzanteil im Fiskaljahr ´98 durch Tomb Raider generiert wurde?*

Cornwall: Das könnte ich Ihnen sagen, aber ich werde es nicht tun.

MCV: *Bedrückt Sie diese Zahl?*

Cornwall: Nein, nein, gar nicht. Es ist ein ziemlich großer Anteil.

MCV: *Mehr als die Hälfte?*

Cornwall: Fast die Hälfte, aber ich würde sagen, das ist Profitabilität und nicht Umsatz. Wenn 1996 jemand gesagt hätte, wir seien eine Ein-Produkt-Firma, dann hätte ich gesagt: `Na und? Wir haben Tomb Raider II´. Letztes Jahr wurde kritisiert, daß es vielleicht ein, zwei andere Produkte gegeben hätte, aber eigentlich seien wir immer noch eine Ein-Produkt-Firma. Dieses Jahr ist das vorbei. Stimmt es, daß wir ein überragend erfolgreiches Produkt haben, das dieses Jahr alle anderen hinter sich lassen wird? Ja! Aber haben wir noch ein halbes Dutzend anderer, verdammt guter Produkte? Die Antwort ist ebenfalls ja. Von `Commandos´ verkaufen wir 500.000 Stück, `Final Fantasy´ wird auch fast 500.000 Stück verkaufen, `Ninja´ wird in diese Größenordnung kommen und Daikatana auch. Also was interessiert es mich, ob die Leute sagen, wir seien ein Ein-Produkt-Unternehmen. Ich kenne die wahre Situation, und damit kann ich bestens leben.

MCV: *Herr Cornwall, vielen Dank für das Gespräch.*

Fotos: MCV UK

DIESES SPIEL SPRENGT DIE GRENZEN DES RPG-GENRES..

Erfahren Sie Stärke und Listigkeit, Freundschaft und Haß, Ehre und Verrat bei Ihrer Suche nach der Wahrheit. Rage of Mages erweitert die Grenzen gewöhnlicher Rollenspiele um Echtzeit-Kämpfe, einem einzigartigen magischen System und unzähligen Weiterentwicklungen der Gegner.

Voraussichtl. Erscheinungstermin:
15. OKTOBER '98

RAGE OF MAGES

KOMPLETT IN DEUTSCH!

FEATURES:

- **Isometrische 3D Landschaft mit Echtzeit-Lichteffekten**
- **Fantasy-Rollenspiel mit einzigartig schöner Grafik in Hi-Color Farben**
- Riesenauswahl an Waffen und Rüstungen (über **300** Variationen), Scrolls, Potions, Zaubersprüchen und Fähigkeiten
- Über **50** versch. Gegner und Kreaturen
- Über **30** Missionen, die trotz großer Spieltiefe einsteiger freundlich gehalten sind
- Die animierten Charaktere werden dynamisch mit jeweiligem Equipment, Waffen und Rüstung im Spiel gezeigt
- 5 Sphären an Magie bieten viele einzigartige Zaubersprüche und Spezialeffekte
- Die hervorragende KI des Gegners stellt sich perfekt auf das Können des Spielers ein
- Die strategischen Gefechte stellen an den Spieler die Anforderung, daß er jede einzelne Schlacht durchdenkt und mit Weitsicht plant
- **Multiplayer** Support mit bis zu **16 Spielern**

PowerPlay 8/98: *"...ein gigantisches Strategie-Rollenspiel-Spektakel...", "...sehr detaillierte Ausführung: Sowohl Landschaft als auch Figuren sind komplett dreidimensional, Bäume bewegen sich im Wind, Schattenwürfe folgen dem Lichteinfall, und durch spezielle Filtertechnik passen sich die Figuren sehr gut in die Landschaft ein."*

"Dieses Spiel ist für mich der Geheimtip des Monats"
4 von 5 Sternen
Heinrich Lenhardt PC-PLAYER 10/98

CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe
Fon: 0721/97224-0
Fax: 0721/97224-24

Weitere Informationen zu Rage of Mages finden Sie auf unserer Web Site:
www.cdv.de
oder
www.lith.com

"Rage of Mages" is a trademark of Monolith Productions, Inc.
Irrtum und Änderungen vorbehalten.

MONOLITH PRODUCTIONS

CDV Software

ELSA übernimmt Hercules

Aachen. ELSA hat den US-Grafikkartenhersteller Hercules übernommen. Die Übernahme läuft auf Basis einer Cash-Transaktion in Höhe von 8,5 Mio. US-$. Das Management bei Hercules soll nach der Übernahme ohne personelle Änderungen innerhalb der ELSA-Gruppe weitergeführt werden. Hercules beschäftigt zur Zeit etwa 50 Mitarbeiter und konnte im 97er Geschäftsjahr einen Umsatz von rund 30 Millionen US-Dollar erwirtschaften. ELSAs erste Firmenübernahme ist ein wesentlicher strategischer Schritt auf dem Wege, ein Global Player zu werden", erklärt ELSAs Geschäftsführer Theo Beisch. „Die finanzielle Stärke von ELSA gibt uns in Verbindung mit dem weltweiten Image von Hercules die Möglichkeit, wesentlich früher als geplant eine dominante Rolle im PC-Grafikkartensektor zu spielen. Die Übernahme von Hercules ist der Beginn einer Wachstumsstrategie, die neben einer internen Expansion auch die Übernahme von weiteren Unternehmen vorsieht. ELSA erwartet, eine führende Rolle bei der fortschreitenden Konsolidierung des Marktes spielen." *(fo)*

Gummischeiben gegen PSX-Überhitzung

Oberhausen. Sound & Design hat sich eine Lösung zur Überhitzungsproblematik der PlayStation ausgedacht. Die Firma bietet 15 Millimeter hohe Moosgummischeiben unter dem Namen `Cool Foot´ an, die einfach unter die Konsole geklebt werden. Dadurch wird eine bessere Luftzirkulation ermöglicht, und es kommt nicht mehr so leicht zu der ärgerlichen Überhitzung und den damit verbundenen Langzeitschäden. Zudem wird die Standfestigkeit der Konsole erhöht. Der Artikel wird zu einem empf. VK. von DM 9,95 angeboten. Natürlich können die Scheiben auch für andere Konsolen mit einem Gewicht bis zu 16 kg verwendet werden. Telefon- und Faxbestellungen werden unter der Nummer 0208-686283 angenommen. *(fo)* ▮

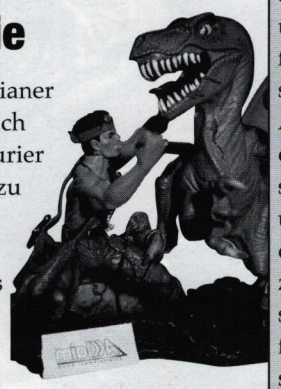
Einfach, aber wirksam: Moosgummischeiben verhindern Überhitzung durch bessere Luftzirkulation.

Softhaus Multimedia vertreibt Magic Line-Lösungsbücher

Eschwege. Das Großhandelsunternehmen Softhaus Multimedia hat die Distribution des gesamten Kataloges an Lösungsbüchern für Computer- und Videospiele der Firma Magic Line übernommen. Magic Line hat inzwischen über 400 verschiedene Lösungsbücher im Programm und bringt zu jedem gängigen Neuprodukt spätestens zwei Wochen nach Release des Produktes ein passendes Werk auf den Markt. Softhaus Multimedia garantiert eine Regallaufzeit zwischen 24 und 48 Stunden nach Bestellungseingang. Der empf. VK. der Bücher liegt zwischen DM 9,95 und DM 14,80. Händlerbestellungen werden wochentags zwischen 9:30 Uhr und 17:30 Uhr unter der Telefonnummer 05651-3014-15 oder -17 oder per Fax unter -16 entgegengenommen. *(fo)* ▮

Turok-Figuren gehen in Serie

Glen Cove. Immer mehr Videospielehelden machen ihre zweite Karriere im Actionfigurenbereich: Neben Lara Croft, Duke Nukem und den Helden aus `Resident Evil´ soll es nun ab Oktober auch Figuren von dem Dinosaurierjäger Turok geben. Acclaim Comics und der US-Spielwarenhersteller Playmates Toys haben sich gleich zu einer ganzen Serie von Actionfiguren rund um die Turok-Thematik entschlossen. Neben dem kräftigen Indianer sollen natürlich auch Dinosaurier in der Reihe zu finden sein. Der Vertrieb und der Preis für Deutschland sind zur Zeit noch nicht bekannt. *(fo)* ▮



Die Turok-Actionfigur-Reihe geht in den USA ab Oktober an den Start.

Fotos: Acclaim (1), Sound & Design (1), Vidis (2), Sony (1)

Im Test

G-Con54

Produktgruppe:.....Eingabegeräte
System: .....PlayStation
Hersteller: .....Namco
Vertrieb: .....Sony Computer Ent.
Empf. VK.: .....DM 89,95

Namcos G-Con45 ist Sonys Standard-Lightgun für alle Lightgun-kompatiblen Spiele für die PlayStation. Das Gerät wurde zunächst nur im Bundle mit dem Shoot 'em Up `Time Crisis´ angeboten. Ab sofort kann die `G-Con45´ auch einzeln erworben werden. Der symmetrische Griff macht die Waffe für Links- und Rechtshänder gleichermaßen bedienbar. Die Lightgun bietet eine hohe Zielgenauigkeit, liegt gut in der Hand und verhindert durch ihr geringes Gewicht ein schnelles Ermüden der Arme. Als Originalzubehör zur PlayStation ein unverzichtbarer Sortimentbestandteil. ▮ Sehr empfehlenswert. *(fo)* ▮

PSX Rumble Force Wheel

Produktgruppe: .....Eingabegeräte
System: .....PlayStation
Hersteller: .....Gamester
Vertrieb: ..Vidis Electronic Vertriebs GmbH
Empf. VK.:.....DM 199,95

Das Besondere an diesem PlayStation-Lenkrad ist, daß der beliebte Rütteleffekt bei jedem Spiel funktioniert, auch wenn die Software diese Funktion eigentlich nicht unterstützt. Gamester nutzt den Soundeingang zum Ansteuern des Rütteleffektes im Spiel. An der Front des Lenkrades befinden sich zwei Regler, mit denen die Intensität des Effektes und die Sensibilität eingestellt werden kann, mit der die Hardware auf den Sound reagiert. Bei einigen Spielen müssen dazu allerdings ein paar Einstellungen im Soundmenü vorgenommen werden. Gamester hat jedoch auch daran gedacht, denn die optimalen Voreinstellungen für den bestmöglichen Effekt werden mitgeliefert. ▮ Empfehlenswert. *(fo)* ▮

The Glove

Produktgruppe: .....Eingabegeräte
System:.....PlayStation
Hersteller: .....Gamester
Vertrieb: ..Vidis Electronic Vertriebs GmbH
Empf. VK.:.....DM 129,95

Dieser originelle Artikel wird wie ein Cyberhandschuh an der Hand und am Handgelenk befestigt. Alle fünf Finger liegen dann bei durchschnittlicher Handgröße genau auf den Aktionstasten. Menschen mit großen Händen müssen ein wenig tricksen, damit die Tasten bequem erreichbar sind, was allerdings nicht unmöglich ist. Die Richtungssteuerung wird durch die Bewegung des Handgelenkes ausgeführt, was zunächst etwas gewöhnungsbedürftig ist, da man sich beim ersten Mal ein wenig verkrampft. Allerdings fällt recht schnell auf, daß man eigentlich bei sehr entspannter Armhaltung mit dem Gerät steuern kann. Mit im Lieferumfang enthalten ist ein Video, das die Bedienung des Handschuhs anschaulich erklärt. ▮ Sehr empfehlenswert. *(fo)* ▮

JOY TECH GERMANY

CONTROLLER DUAL JOLT ANALOG

- Voll Playstation™ kompatibel
- 8-Knopf Design - 1,8 m Kabel
- analoge und digitale Controller-Funktion
- „Dual Force Feedback“ bei entspr. Software
- Erhältlich in grau, schwarz, weiß, rot und transparent-schwarz

CONTROLLER PLUS SE

- Voll Playstation™ kompatibel
- 8-Knopf Design - 1,8 m Kabel
- Zeitlupe- und Dauerfeuer
- Erhältlich in grau, silber, weiß, blau, rot, schwarz und transparent-schwarz

REAL ARCADE GUN

- Für Playstation™ & Sega Saturn
- Voll GunCon™ kompatibel
- Unübertroffene Zielgenauigkeit
- robustes Spielhallen-Feeling
- Dauerfeuer und Auto „Reload“
- Rückschlag-Funktion
- Mit Arcade-Fußpedalen
- Erhältlich in grau, silber und als Tarnfarben-Edition

JORDAN-GP-LENKRAD

- Playstation™ kompatibel
- In Zusammenarbeit mit dem Jordan Formel-1-Team entwickelt
- Negcon™-Analog und Sony™-Digital kompatibel
- 13 Knöpfe und zusätzliches Steuerkreuz für maximale Kontrolle
- Gangschaltung durch Schalthebel oder 2 Knopf-System
- Gas- und Bremspedal mit realistischem Druckwiderstand
- ca. 3 m Kabel zum Lenkrad
- ca. 2 m Kabel vom Lenkrad zu den Fußpedalen

JOLT PACK

- Nintendo 64™ kompatibel
- Mega-Rumble-Power
- Sensorisches Feedback
- Kompatibel zum Rumble Pack™ Feature
- Erhältlich in grau, schwarz, blau, rot, gelb und grün

ADVANCED JOLT PACK

- JOLT PACK mit eingebauter 256k Memory-Card,
- Erhältlich in grau, schwarz und rot
- AUCH als PLUS-Version mit 1 M Memory nur in grau

RECHARGEABLE JOLT PACK

- Akku-betriebenes JOLT PACK
- Lädt sich während des Spielens wieder auf!
- Mega-Rumble-Power ohne teure Einweg-Batterien

CONTROLLER PLUS 64

- Nintendo 64™ kompatibel
- Controller Pack/Rumble Pack kompatibel
- Präzisions 3D Analog-Stick
- Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion
- 2 m langes Kabel
- Erhältlich grau, schwarz, rot, blau,

Fordern Sie unsere komplette Preisliste an
und fragen Sie nach unseren Händler Konditionen

Im Exclusivertrieb durch

dynatex

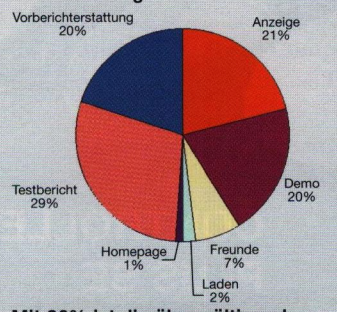
Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund
Tel.: 0231/45000-0 • Fax: 0231/45000-29
http//www.dynatex.de • eMail: dynatex@dynatex.de

Aktuell

150.000 Anno-Mission-CDs möglich?

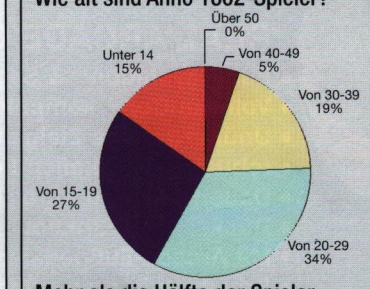
Mehr als 300.000 Exemplare konnte Infogrames von `Anno 1602´ nur fünf Monate nach Erscheinen im deutschsprachigen Raum absetzen. In einer produktbezogenen Erhebung zu dem Aufbau-Strategiespiel hat die Fachzeitschrift PC Games nun interessante Details herausgefunden, die zum Beispiel das Potential der vom Langener Unternehmen geplanten Zusatz-CD andeutet. Nach der Erhebung wollen 46 Prozent der Spieler die Mission-CD auf jeden Fall kaufen, der gleiche Anteil hat sich noch nicht entschieden. Interessant ist auch die Bedeutung der Fachmagazine: 90 Prozent der Spieler wurden auf `Anno 1602´ durch Berichte, Demos oder Anzeigen in den Spielezeitschriften aufmerksam. Ebenso aufschlußreich ist die zunehmende Bedeutung der Multiplayerfähigkeit als Kaufargument. 40 Prozent der Spieler nutzt den Mehrspieler-Modus, was eine deutliche Steigerung gegenüber Umfrageergebnissen zu anderen Spielen vergangener Jahre ist. *(ch)*

Wie sind Sie auf Anno 1602 aufmerksam geworden?



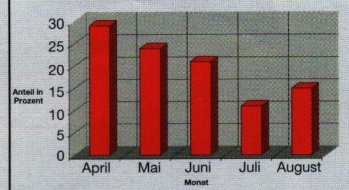
Mit 90% ist die überwältigende Mehrheit der Spieler durch Anzeigen, Berichte oder Demos in Fachzeitschriften auf das Spiel aufmerksam geworden.

Wie alt sind Anno 1602-Spieler?



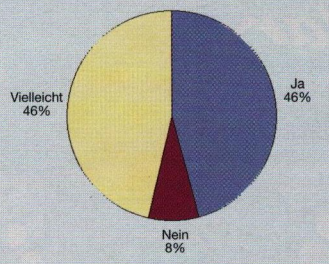
Mehr als die Hälfte der Spieler sind über 20 Jahre alt.

Wann haben Sie Anno 1602 gekauft?



Nach dem Sommerloch im Juli steigen die Verkaufszahlen im August wieder an.

Werden Sie sich die offizielle Mission-CD zulegen?



Nur acht Prozent der Anno-Spieler wollen die geplante Mission-CD mit Sicherheit nicht kaufen.

Quelle: PC Games, August 1998

PC-Spielemarkt

Platz	Label	Marktanteil
1.	Eidos	22,07 %
2.	Sunflowers	9,82 %
3.	EA	9,59 %
4.	Cendant Software	6,44 %
5.	Interplay	5,29 %
6.	MicroProse	4,90 %
7.	Davilex Software	4,75 %
8.	Microsoft	3,87 %
9.	Mindscape	3,52 %
10.	Ubi Soft	2,93 %
11.	Infogrames	2,89 %
12.	GT Interactive	2,44 %
13.	LucasArts	2,02 %
14.	BMG Interactive	2,02 %
15.	TopWare Interactive	2,01 %
16.	Blue Byte	1,88 %
17.	Virgin	1,58 %
18.	Ascaron	1,52 %
19.	Interactive Entert.	1,48 %
20.	Acclaim	1,48 %

Quelle: Media Control. Erhebung Vollpreisumsätze, EVP über 55,-DM, Juli 1998

Der deutsche Markt im Überblick

Installierte Hardwarebasen

PC (ab Pentium 90)	5,5 Mio.*
Sony PlayStation	1,45 Mio.**
Nintendo 64	650.000***
Sega Saturn	150.000*
Nintendo Game Boy	7,5 Mio.****

* Quelle: VUD, Angaben bis Ende 1997
** Quelle: Sony Computer Entertainment, Angaben bis März 1998
*** Quelle: Nintendo, Angaben bis März 1998
****Quelle: Nintendo, Angaben bis Ende 1997

Hardware-Durchverkauf 1998 (Forecast)

PC	1,2 Mio.*
Sony PlayStation	1,5 Mio.**
Nintendo 64	850.000***
Sega Saturn	0****
Game Boy classic/pocket	600.000*****
Game Boy Color	250.000*****
Game Boy Camera	350.000*****
Game Boy Printer	120.000*****

* Quelle: Datamonitor
** Quelle: Sony Computer Entertainment, Angaben bis März 1999
*** Quelle: Nintendo, März 1998. Angaben bis März 1999
**** MCV-Schätzung nach Handelsangaben
*****Quelle: Nintendo, Angaben bis Ende 1998

Software-Umsatz in Deutschland

	1997	1998
PC-Spiele	1,7	>2
PC-Edu-/Infotainment	0,5	0,6
Videospiele	0,8	>1

Angaben nach Einzelhandelsumsatz in Milliarden DM, Quelle: VUD

Die beliebtesten Computerspiele-Genres

1. Strategie	22,3%
2. Action*	21,0%
3. Wirtschaftssimulation	15,6%
4. Action-Adventures	11,1%
5. Sport	9,4%
6. Rollenspiele	8,2%
7. Adventure	5,0%
8. Simulationen**	4,0%
9. Sonstige	3,4%

* Action = Jump&Runs, 3D-Shooter und alle reinen Reaktionsspiele
**Technische Simulationen (Wasser- und Landfahrzeuge, Flugzeuge)
Quelle: Laufende Leserbefragungen PC Games/PC Action 1/98

Die beliebtesten Videospiele-Genres (PSX)

1. Rennspiele	39%
2. Beat 'em Up	14%
3. Jump&Run	12%
4. Adv./Rollenspiel	11%
5. Sport	8%
6. Action	8%
7. Sonstige	8%

Quelle: Sony Computer Entertainment, Betrachtung nach Abverkauf 1995 bis 1998

Hinweis: Genrebetrachtungen für Nintendo 64 ergeben aufgrund des noch relativ geringen Softwareangebots derzeit kein schlüssiges Präferenzbild der Verbraucher und wurden daher nicht angestellt.

Videospielemarkt

Sony Playstation

Platz	Label	Marktanteil
1.	Sony	35,55 %
2.	EA	22,78 %
3.	Eidos	14,22 %
4.	Codemasters	11,03 %
5.	Infogrames	8,73 %
6.	Psygnosis	7,70 %

Nintendo 64

Platz	Label	Marktanteil
1.	Nintendo	52,52 %
2.	EA	21,11 %
3.	Infogrames	9,49 %
4.	Acclaim	9,07 %
5.	Konami	7,80 %

Game Boy

Platz	Label	Marktanteil
1.	Infogrames	56,39 %
2.	Nintendo	34,86 %
3.	Konami	8,75 %

Quelle: Media Control, Juli 1998

Media Control-Charts: August '98

PC CD-ROM

1.	(3)	Commandos	Eidos 100,00
2.	(2)	Anno 1602	Sunflowers 65,85
3.	(1)	Frankreich 98 - Die Fußball-WM	EA 50,62
4.	(4)	Autobahn Raser	Davilex 31,85
5.	(–)	Final Fantasy VII	Eidos 24,99
6.	(5)	StarCraft	Cendant 24,60
7.	(–)	Conflict: Freespace	Interplay 21,90
8.	(–)	Battle Tech: Mechcom.	MicroProse 21,83
9.	(–)	Heart of Darkness	Infogrames 15,56
10.	(9)	Tomb Raider II	Eidos 15,31
11.	(–)	Pro Pilot	Cendant 14,75
12.	(10)	Age of Empires	Microsoft 13,74
13.	(8)	Emergency - Fighters for Life	Topware 13,47
14.	(12)	Flight Simulator '98	Microsoft 12,22
15.	(–)	Panzer Commander	Mindscape 12,11
16.	(–)	Unreal (engl. Version)	GTI 11,33
17.	(11)	C&C 2: Das Kombinat	Virgin 10,58
18.	(6)	Might & Magic VI	Ubi Soft 10,29
19.	(13)	Anstoss 2	Ascaron 10,16
20.	(–)	Castrol Honda Superbike	Interac. Ent. 9,92
21.	(7)	Forsaken	Acclaim 9,91
22.	(15)	F 1 Racing Simulation	Ubi Soft 9,33
23.	(18)	Der Industriegigant	JoWood Pro 9,29
24.	(–)	KKND 2 - Krossfire	Melbourne House 8,81
25.	(–)	M.A.X. 2	Interplay 8,79
26.	(33)	Star Wars Rebellion	LucasArts 8,38
27.	(16)	Die Siedler 2 - Gold Edition	Blue Byte 8,28
28.	(14)	Grand Theft Auto	Take 2 7,84
29.	(–)	Deathtrap Dungeon	Eidos 7,71
30.	(–)	X-COM: Interceptor	MicroProse 7,21

SONY PLAYSTATION

1.	(1)	Frankreich 98 - Die Fußball-WM	EA 100,00
2.	(2)	Gran Turismo	Sony 83,69
3.	(–)	Colin McRae Rally	Codemasters 48,40
4.	(3)	Tomb Raider - Platinum	Eidos 39,08
5.	(–)	Heart of Darkness	Infogrames 38,32
6.	(–)	Formel 1 - Platinum	Psygnosis 33,79
7.	(4)	Tekken 2 - Platinum	Sony 29,52
8.	(6)	Tomb Raider II	Eidos 23,35
9.	(7)	Crash Bandicoot - Platinum	Sony 22,48
10.	(–)	Alundra	Sony 20,34

N64

1.	(1)	Frankreich 98 - Die Fußball-WM	EA 100,00
2.	(3)	Yoshi's Story	Nintendo 63,69
3.	(–)	GTI	Infogrames 44,96
4.	(2)	Forsaken	Acclaim 42,96
5.	(4)	Super Mario	Nintendo 41,46
6.	(–)	Banjo & Kazooie	Nintendo 38,46
7.	(8)	Diddy Kong Racing	Nintendo 37,88
8.	(7)	Super Mario Kart	Nintendo 37,38
9.	(9)	International Superstar Soccer	Konami 36,96
10.	(5)	NBA Courtside	Nintendo 29,89

GAME BOY

1.	(–)	V - Rally Champion. Ed.	Infogrames 100,00
2.	(–)	Duck Tales 1	Nintendo 48,50
3.	(1)	Hugo 2	Infogrames 47,26
4.	(4)	Lucky Luke	Infogrames 43,34
5.	(2)	Mickey's Dangerous Chase	Nintendo 42,31
6.	(–)	World Cup '98	Konami 41,38
7.	(7)	Die Maus	Infogrames 40,45
8.	(3)	Super Mario Land 4	Nintendo 38,69
9.	(9)	Die Schlümpfe 3	Infogrames 35,70
10.	(6)	Super Mario Land 3	Nintendo 35,39

NON-GAMES (PC CD-ROM)

1.	(28)	3D Atlas	TLC Tewi 100,00
2.	(1)	D-Info 97	TopWare 84,93
3.	(3)	Telefonbuch für Deutschland	De Te Medien 72,56
4.	(5)	Visitenkarten-Druckerei	Data Becker 68,48
5.	(–)	333 Briefe	TLC Tewi 52,02
6.	(–)	Der Farbige Brehm - Tierlexikon	TLC Tewi 51,84
7.	(7)	Treiber-Genie 3.0	Data Becker 45,24
8.	(6)	Power Dictate!	Gdata Soft 45,10
9.	(–)	Sprachtrainer Englisch	TLC Tewi 44,51
10.	(–)	5000 Witzige Cliparts	TLC Tewi 39,87
11.	(9)	Die Große CD-Druckerei	Data Becker 35,65
12.	(21)	G.I.D. Route 98	Tele Info 34,84
13.	(10)	Löwenzahn 2	Digital Publishing 33,78
14.	(–)	Der Große Routenplaner	Data Becker 32,47
15.	(34)	Bildschirmschoner selbstgemacht	Data Becker 28,18
16.	(–)	Der Wohnungs- und Raumplaner	TLC Tewi 28,10
17.	(8)	Clipart Super Pack 3.0	Data Becker 25,69
18.	(15)	3D Wohnungsplaner	Data Becker 25,65
19.	(13)	Bewerbungs-Genie 97	Data Becker 25,56
20.	(11)	D-Sat 2.0	Topware 25,46

Hinweis: Alle Zahlen in Klammern bezeichnen die Plazierung im Vormonat. Charts ermittelt von Media Control im Auftrag und nach den Chartskriterien des VUD. Erhebungszeitraum 1.7. - 31.7. 1998.

Top 10 Bestseller Januar-August '98

PC CD-ROM

1.	(1)	Anno 1602	Sunflowers 100,00
2.	(2)	Tomb Raider II	Eidos 43,41
3.	(3)	Age Of Empires	Microsoft 34,46
4.	(7)	Frankreich 98 - Die Fußball-WM	EA 33,58
5.	(–)	Commandos - Hinter Feindlichen Linien	Eidos 29,26
6.	(6)	StarCraft	Cendant 28,85
7.	(4)	Wing Commander Prophecy	EA 25,90
8.	(9)	Autobahn Raser	Davilex 25,27
9.	(8)	Flight Simulator '98	Microsoft 24,41
10.	(5)	FIFA '98 - Die WM-Qualifikation	EA 24,26

SONY PLAYSTATION

1.	(1)	Tomb Raider II	Eidos 100,00
2.	(3)	Gran Turismo	Sony 96,66
3.	(5)	Frankreich 98 - Die Fußball-WM	EA 89,51
4.	(2)	FIFA '98 - Die WM-Qualifikation	EA 81,93
5.	(7)	Tomb Raider - Platinum	Eidos 69,97
6.	(4)	Resident Evil 2 (indiziert)	Virgin 62,65
7.	(6)	Formel 1 '97	Psygnosis 62,46
8.	(8)	Toca Touring Car Championship	Codemasters 47,84
9.	(–)	Need For Speed 3	EA 41,72
10.	(10)	Command & Conquer 2 - Alarmstufe Rot	Virgin 41,33

N64

1.	(1)	Yoshi's Story	Nintendo 100,00
2.	(2)	Diddy Kong Racing	Nintendo 74,98
3.	(3)	Super Mario	Nintendo 58,22
4.	(5)	Super Mario Kart	Nintendo 52,08
5.	(4)	FIFA '98 - Die WM-Qualifikation	EA 51,84
6.	(–)	Frankreich 98 - Die Fußball-WM	EA 36,20
7.	(7)	Snowboard Kids	Nintendo 36,02
8.	(6)	Bomberman	Nintendo 35,03
9.	(8)	Nagano Winter Olympics '98	Konami 30,49
10.	(–)	Cruis'n USA	Nintendo 27,38

GAME BOY

1.	(1)	Hugo 2	Infogrames 100,00
2.	(2)	Die Maus	Infogrames 85,21
3.	(3)	Lucky Luke	Infogrames 62,26
4.	(4)	Super Mario Land 4	Nintendo 55,81
5.	(5)	Super Mario Land - Classic	Nintendo 50,64
6.	(7)	Super Mario Land 3 - Classic	Nintendo 50,16
7.	(6)	Super Mario Land 2 - Classic	Nintendo 49,44
8.	(8)	Die Schlümpfe 3 - Im Alptraumland	Infogrames 49,40
9.	(9)	Donkey Kong Land 3	Nintendo 42,79
10.	(10)	F1 - Race	Nintendo 40,28

MCV-Wegweiser: Markdaten 1997/1998

Computerspiele

Marktüberblick Software Deutschland	MCV 9/97, S. 6
Marktüberblick Hardware Deutschland	MCV 11/97, S. 20
Markterfolg Echtzeit-Strategiespiele	MCV 12/97, S. 12
Lebenszyklus: Die Siedler II	MCV 10/97, S. 34

Edutainment/Infotainment

Kindersoftware: Einkaufsverhalten	MCV 1/98, S. 8

Videospiele

Deutschland-Umsatzpläne Nintendo	MCV 8/98, S. 26
Europa-Umsätze Sony	MCV 2/98, S. 52
Marktanteile Japan	MCV 6/98, S. 26
Marktanteile weltweit	MCV 4/98, S. 36
Marktvolumen USA	MCV 2/98, S. 52
Next Generation-Markt Deutschland	MCV 11/97, S. 26
US-Marktanteile	MCV 4/98, S. 48
Videospielemarkt USA	MCV 12/97, S. 94

Online-Spiele

Marktentwicklung bis 2000	MCV 4/97, S. 6
US-Marktwachstum bei Internetzugängen	MCV 3/98, S. 34
Internetnutzung in Deutschland	MCV 12/97, S. 42

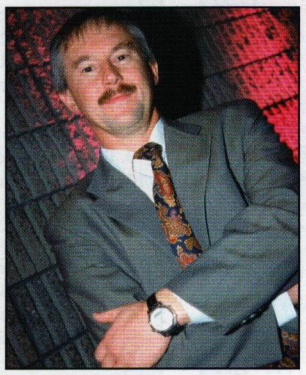
Gesamtmarktbetrachtungen und Verschiedenes

Preisniveau für PC- und Videospiele in Deutschland	MCV 3/98, S. 30
Top-Seller USA 1997	MCV 3/98, S. 40
Herstellermarktanteile in den USA	MCV 5/98, S. 30
Piraterie: Verbreitung von CD-Brennern	MCV 4/98, S. 6
MCV Markt- und Handelsforschung	MCV 7/98, S. 36
	MCV 8/98, S. 56
	MCV 9/98, S. 60

Kids-Software verkauft nun auch in Deutschland interessante Verkaufszahlen

Erhöhtes Verkaufspotential für Kindersoftware soll primär vom Buchhandel genutzt werden

München/Dreieich. Nachdem sich das Verkaufspotential von Kindersoftware jahrelang in unbedeutenden Stückzahlen bewegt hat, melden nun Disney Interactive und Cendant einen klaren Aufwärtstrend. Von einem guten Produkt verkauft Disney mittlerweile mindestens 20.000 Einheiten in Deutschland, etwa doppelt soviel wie noch vor zwei Jahren. Mindscape setzte kürzlich 80.000 Stück von `Abenteuer auf der Legoinsel´ ab. Die Absatzmenge eines durchschnittlichen Produktes schätzt TLC-Geschäftsführer Gerd Körnig auf etwa 6.000 Stück. Dieses Potential will z. B. Cendant nutzen und wird erstmals für einen Kindertitel TV-Spots schalten. Der Umsatzanteil an Edutainment-Titeln macht bei dem Unternehmen derzeit bereits 40% aus. Ein Handelskanal, der von der Industrie seit Jahren als geeignete Plattform für diese Software angesehen wird, ist der Buchhandel. „Vom Buchhandel erwarte ich mehr Einsatz und weniger generelle Klagen über schwindende Umsätze", sagt Wolfgang Klingel, Geschäftsführer von Cendant. Roger Haefele, Marketing Director bei Disney Interactive, beziffert den Umsatzanteil des Buchhandels an den eigenen Absatzkanälen auf etwa fünf Prozent. „Der Buchhandel ist immer noch zurückhaltend. Er müßte ein zweistelliges Umsatzpotential haben. Ich erwarte jedoch einen Impuls zu Weihnachten." Dem Buchhandel verspricht Klingel volle Unterstützung, sofern ein entsprechendes Engagement besteht: „Der Buchhandel könnte die notwendige Beratungsfunktion erfüllen, verfügt jedoch nicht über das entsprechende Personal." Aus diesem Grund bietet Cendant ein `Expert Center´-Programm an. Hierzu gehören unter anderem spezielle Personal-Schulungen und maßgeschneiderte POS-Materialien. Aus einem aktuellen GfK-Haushaltspanel, das durch Disney Interactive vorgelegt wurde, hat der Bereich Kindersoftware einen Anteil von 5,3% am gesamten Heimsoftware-Markt. Disney Interactive schätzt, daß das Kindersoftware-Segment Ende 1998 eine in Stück gerechnete Steigerung von 50 Prozent zum Vorjahr ausweisen wird. Interessant ist auch die Betrachtung der präferierten Preissegmente. Im ersten Quartal 1998 wies das Preissegment zwischen 75,- DM und 100,- DM mit 40,8% den größten Umsatzanteil bei Kindersoftware aus. Aus dem Panel geht außerdem hervor, daß Väter mit einem Anteil von 49% zu den häufigsten Käufern von Kindersoftware gehören. Zu 43% sind es die Mütter. Nur neun Prozent der Käufer sind die Kinder selbst. *(jf)* ▮



Wolfgang Klingel, Cendant: Mehr Engagement vom Buchhandel gefordert.

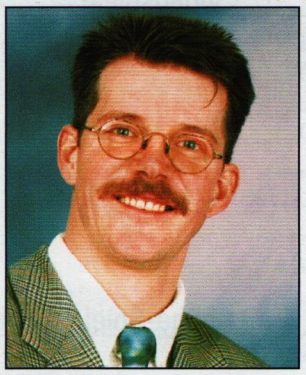
Activision will Mädchenzielgruppe erreichen

Santa Monica. Activision will über den in Zusammenarbeit mit dem US-Teenager-Magazin `Teen´ entwickelten Titel `Teen Digital Diva´ einen neuen, auf weibliche Teenager zwischen 12 und 17 Jahren zugeschnittenen Markt aufbauen. Der Titel wird von Girl Games entwickelt, einem auf CD-ROM-Spiele für Mädchen spezialisierten Team. In dem Spiel sollen die Mädchen ihr eigenes Teen-Magazin zusammenstellen können. Dafür haben sie Zugriff auf die neuesten Modetrends, können virtuelle Schminktests vornehmen, eigene Artikel schreiben, Horoskope erstellen und die neuesten Modetrends ausprobieren und gestalten. Zielgruppengerecht soll sich der Titel mit viel Musik, topaktuellen Charakteren, coolen Animationen und leuchtenden Farben präsentieren. „Das Teen-Magazin hat einen ausgezeichneten Ruf und treue Anhängerinnen unter den Teenagern, und wir freuen uns darauf, mit Teen und Girl Games zusammenzuarbeiten", sagt Eric Johnson, Senior Vice President der amerikanischen Marketingabteilung von Activision. „Girl Games führte gründliche Untersuchungen durch, um sicherzugehen, daß das Spiel die Herzen der Teen-Leserinnen und aller jungen Frauen mit seinem flippigen und lustigen Inhalt erobert." `Teen Digital Diva´ soll in den USA mit einer kräftigen Marketingunterstützung bereits im Oktober erscheinen, ein deutscher Releasetermin steht bislang noch nicht fest. *(fo)* ▮

In Zusammenarbeit mit dem angesagten US-Magazin Teen will Activision die Zielgruppe der weiblichen Teenager erschließen.

Cendant setzt auf verstärkte POS-Unterstützung für ADDY

Dreieich. Cendant Software unterstützt mit neuem POS-Material die `ADDY´-Back-to-School-Aktion und die dazugehörende dreiwöchige TV-Kampagne auf allen wichtigen Sendern. Das Unternehmen bietet dem Handel rechtzeitig zum Schulbeginn zusätzliche Verkaufsunterstützung in Form von POS-Material zur Aktion `Software in die Schulen´. Im Rahmen dieser Aktion wird der Kunde durch einen Sticker auf der Verpackung auf einen beiliegenden Gutschein aufmerksam gemacht, mit dem die Eltern nach Kauf des Produktes kostenlos ein weiteres Produkt für die Schule des Kindes anfordern kann. „Wir verfolgen mit dieser Aktion drei Ziele", erklärt Bernd Grannemann, Brand Manager Edutainment bei Cendant. „Wir wollen die Schulen mit Software unterstützen, eine Leistung, die der Staat nicht in ausreichender Form bieten kann. Weiterhin wollen wir Lehrern und Eltern eine Entscheidungshilfe an die Hand geben. Außerdem sehen wir die Schulen als Multiplikator, denn der Kontakt mit dem Produkt in der Schule führt zum Kaufwunsch, der nach Hause mitgebracht wird." Thekenaufsteller und Demoversionen gegen eine Schutzgebühr von fünf DM sollen das Programm ergänzen. Zusätzlich zu diesen Aktionen fließt ein für Edutainment-Titel ungewöhnlich hohes Mediabudget von über einer halben Million DM in TV-Werbung und Werbung in diversen Printmedien. *(fo)* ▮



Bernd Grannemann, Cendant: Produktkontakt in den Schulen weckt Kaufwunsch bei Schülern und wirkt als Multiplikator.

Rechtschreib-CD-ROM erscheint vor Buchausgabe

Planegg. Koch Media bringt mit dem Bertelsmann-Titel für CD-ROM `Deutsche Rechtschreibung´, der das Programm `Orthograf! Der Rechtschreibkonverter´ enthält, noch vor der Printausgabe die zum 1. August 1998 endgültig verabschiedeten Lösungen der Problemfälle der Rechtschreibreform. Sämtliche strittigen Fälle wurden festen Regeln zugeordnet und alle möglichen Varianten bei Fällen, die mehrere Regeln betreffen, festgelegt. All diese Neuerungen wurden von Bertelsmann bereits in das CD-ROM-Produkt eingearbeitet. So ist diese CD die erste erhältliche Publikation, die alle Änderungen des Regelwerkes enthält. Mit dem Rechtschreibkonverter erhält der Kunde zudem ein Tool, das geschriebene Texte in Sekundenschnelle auf alle Neuerungen überprüft. Der Titel ist seit Mitte August zu einem empf. VK. von DM 49,90 über Koch Media erhältlich. *(fo)* ▮

Fotos: C. Holowaty, Cendant

WipEout 64

Allgemeine Information

Nintendo 64

Genre: Rennspiel
Hersteller: Psygnosis
Vertrieb: GT Interactive
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: November

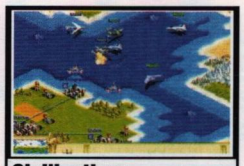
Produktinformation 1-4 Spieler

Nintendo64-Variante des PlayStation-Überfliegers. Mit zahlreichen, auf futuristisch getrimmten Gleitern geht es im Temporausch über 7 unterschiedliche Strecken. Mit Waffeneinsatz und Power-Ups kann man sich der Gegner entledigen. Die Steuerung ist exakt, an Bildschirmaufbau und Sound müssen die Programmierer für die Endversion noch feilen.

Produktpotential:

'WipEout 64'wird ein wichtiger Titel für Ihr N64-Sortiment.

Hit Tip



Civilization: Call to Power

Allgemeine Information

PC CD-ROM

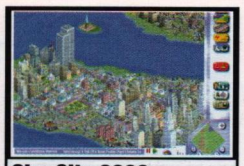
Genre: Strategie
Hersteller: Activision
Vertrieb: NBG
Vorverkauf ab: n.n.b.
Veröffentlichung ab: Januar '99

Produktinformation 1-32 Sp.

Kein Update, sondern ein komplett neudesigntes Spiel: Zwar beschäftigt man sich als Weltenlenker wiederum mit dem Aufbau einer neuen Zivilisation, diesmal aber mit deutlich mehr Grafikpracht, weit mehr Optionen und dennoch größerer Übersicht. Zudem wird es nicht nur verschiedene Völker, sondern auch Ideologien geben, die man verfolgt. Vielversprechend!

Produktpotential:

Zwar steht nicht mehr Spiele-Guru Sid Meier hinter dem Call to Power-Konzept, aber Designerin Cecilia Barajas scheint ebenso gefühlvoll wie ideenreich neue Impulse zu liefern. Wichtiger Titel besonders im deutschen Markt.



Sim City 3000

Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Strategie
Hersteller: Maxis/EA
Vertrieb: Kingsoft
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: November

Produktinformation 1 Spieler

Neuestes Werk der `Sim City´-Reihe. Wieder darf der Spieler eine Stadt aufbauen und überlebensfähig halten. Entweder man widmet sich dem Endlos-Modus oder löst vorgegebene Szenarien. Die Management-Aufgaben gehen noch mehr ins Detail. Leicht verbesserte 2D-Grafik mit gerenderten 3D-Gebäuden. Toller Sound, viermal mehr Spielfläche und Gebäude.

Produktpotential:

Auch wenn das Rad nicht neu erfunden wurde: Die `Sim City´-Reihe hat eine große Anhängerschaft. Der Titel dürfte gut laufen.

Hit Tip

Racing Simulation 2

Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Rennspiel
Hersteller: Ubisoft
Vertrieb: Guillemot
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Oktober

Produktinformation 1-8 Spieler

Fortsetzung von `F1 Racing Simulation´ mit jetzt acht Spielmodi, aber ohne F1-Lizenz. Der Map-Editor erlaubt das Editieren von Cockpits, Strecken und Menüs. Im Retro-Modus können historische Wagen gefahren werden. Noch mehr Realismus in den Bereichen Sound, Lichteffekte, Rennablauf und Gegnerintelligenz wird es geben.

Produktpotential:

Die fehlende F1-Lizenz wird sicherlich am Verkaufspotential nagen. Spielerisch und technisch darf man mit einem Referenzprodukt rechnen.

Hit Tip

Assault

Allgemeine Information

PlayStation

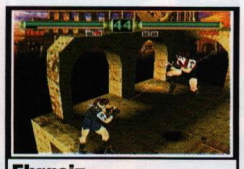
Genre: Action
Hersteller: Telstar
Vertrieb: Konami
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: September

Produktinformation

Action-Titel für einfache Spielgemüter. Mit zwei Elite-Söldnern darf man in futuristischer Atmosphäre Aliens bekämpfen. Es gibt unterschiedliche Waffen, Power-Ups und vier lange Levels. Die Grafik wartet mit farbenprächtigen Transparenzeffekten und mächtigen Explosionen auf. Technisch und spielerisch gut, wenn auch wenig innovativ.

Produktpotential:

Geradliniges, kompromißloses Actiongame für Ballerfans. Dürfte bei der Zielgruppe ankommen.



Ehrgeiz

Allgemeine Information

PlayStation

Genre: Beat 'em Up
Hersteller: Squaresoft
Vertrieb: Import
Vorverkauf ab: n.n.b.
Veröffentlichung ab: n.n.b

Produktinformation 1-2 Spieler

Konsolenumsetzung des Namco-Automaten. Elf unterschiedliche Kämpfer laden zum Kampf um das mysteriöse Schwert names Ehrgeiz ein. Die Akteure können sich innerhalb der elf 360°-Arenen frei bewegen und auch auf andere Ebenen ausweichen. Goodies erhöhen die Energie. Die Grafik und Technik wirken brillant.

Produktpotential:

Ehrgeiz hat das Zeug, die Genre-Referenz `Tekken 3´ vom Thron zu heben. Merken Sie sich den Titel vor.

Hit Tip

Test Drive 4x4

Allgemeine Information

PlayStation

Genre: Rennspiel
Hersteller: Accolade
Vertrieb: Kingsoft
Vorverkauf ab: n.n.b.
Veröffentlichung ab: Oktober

Produktinformation

Nach `Test Drive Off Road´ schickt Accolade den Spieler mit diesem Titel erneut auf schlammige Pisten. Zehn kräftige Fahrzeuge wird die Endversion zu bieten haben, mit denen recht unterschiedliche Strecken mit einer Menge Tücken zu meistern sind. Der Titel unterstützt das Dual Shock-Pad und wirkt sehr realistisch.

Produktpotential:

Off Road-Rennspiele bieten eine willkommene Abwechslung zu herkömmlichen Rennspielen. Hält die Endversion, was der erste Eindruck verspricht, ist der Titel für Off Road-Freunde sicher lohnenswert.

The Unholy War

Allgemeine Information

PlayStation

Genre: Strategie/Action
Hersteller: Crystal Dynamics
Vertrieb: Eidos Interactive
Vorverkauf ab: n.n.b.
Veröffentlichung ab: Oktober

Produktinformation

In dieser Mischung aus Action- und Strategiespiel werden im Kartenmodus zunächst Einheiten strategisch sinnvoll plaziert und in Richtung feindliche Festung bewegt. Trifft man auf ein Feld mit feindlichen Einheiten, wechselt man in den Arena-Modus, wo das actiongeladene Gefecht stattfindet.

Produktpotential:

Nette Spielidee, allerdings fallen leichte Mängel im Gameplay auf. Auch technisch wirkt der Titel bisher recht unspektakulär, so daß man zunächst vorsichtig ordern sollte.

Victory Boxing 2

Allgemeine Information

PlayStation

Genre: Sportspiel/Beat 'em Up
Hersteller: JVC
Vertrieb: Avalon
Vorverkauf ab: n.n.b.
Veröffentlichung ab: November

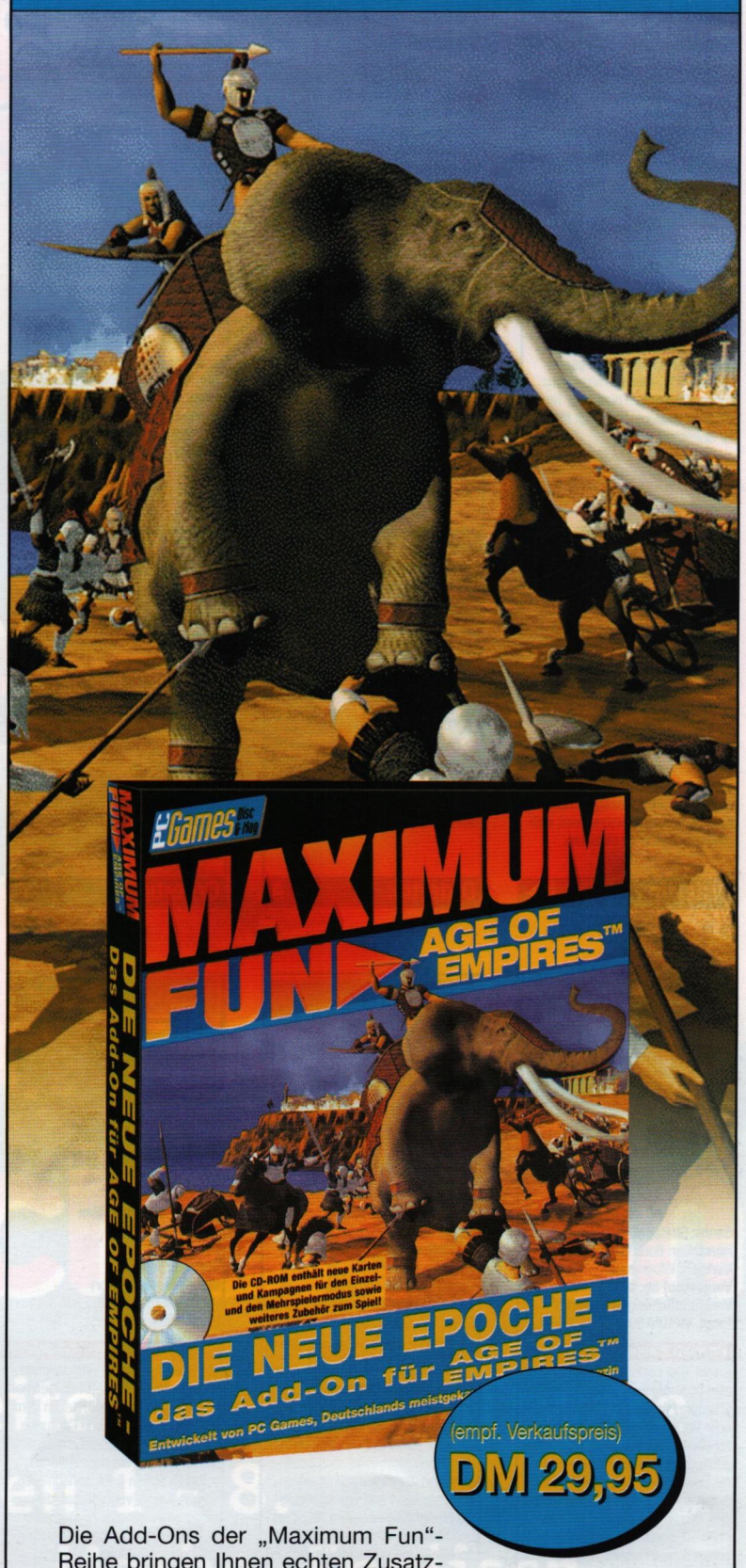
Produktinformation 1-2 Spieler

Boxsimulationen sind ein wenig bedientes Genre auf der PlayStation. Nun versucht neben EA auch JVC, die Zielgruppe zu begeistern. Intuitive Steuerung und Charaktere, die sich im Laufe der Ranglistenkämpfe immer weiter aufbauen lassen und neue Techniken erlernen, sprechen für das Produkt. Allerdings kämpft dieser Titel ohne Lizenz um den Markt.

Produktpotential:

Trotz fehlender Lizenz sieht der Titel bisher recht vielversprechend aus, so daß er für die Boxfans durchaus interessant werden könnte.

AGE OF EMPIRES™



(empf. Verkaufspreis)
DM 29,95

Die Add-Ons der „Maximum Fun"-Reihe bringen Ihnen echten Zusatzumsatz! Zum Beispiel „Age of Empires ™" (Art.-Nr.: 20888). Hier kann man die recherchierte Geschichte vergangener Völker nachspielen! Auf CD: Vier brandneue Kampagnen sowie über 70 Mehrspielerkarten!

avalon vertriebs GmbH

Bestelltelefon: 040/39 101 675

COMPUTEC MEDIA AG

Gex 64: Enter the Gecko

Allgemeine Information

Nintendo 64

Genre: Jump&Run
Hersteller: Crystal Dynamics
Vertrieb: GT Interactive
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Ende Oktober
Empf. VK: DM 149,90

Produktinformation 1 Spieler

Gegenüber der bereits seit April erhältlichen PSX-Version des Spieles hat sich nichts Grundsätzliches geändert. Zwei neue Levels wurden eingebaut, damit verbunden auch ein paar neue Fähigkeiten für Gex. Das Kamerasystem wirkt gegenüber der PSX-Variante nicht ganz ausgereift. Denoch bietet der Titel viel Abwechslung und sorgt einfach für Spielspaß.

Produktqualität 83%

Werbung

Print	Anzeigen in der Fachpresse
P.O.S.	P.O.S.-Paket
Extras	Demo

Besonderes

6 DV

Abverkaufchancen

Sauberes Jump&Run, das jedoch gegen das stärker beworbene und wesentlich preisgünstigere Banjo-Kazooie Probleme haben wird, sich gewinnbringend zu plazieren.

Ordertip: C+

Intern. Superstar Soccer 98

Allgemeine Information

Nintendo 64

Genre: Sportspiel
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: sofort
Empf. VK: DM 99,-

Produktinformation 1-4 Spieler

Die 98er Version des Erfolgstitels von Konami glänzt durch eine noch realistischere Grafik und erweiterte Optionen. Ein besonderes Feature ist die Spielermotivation. Die Auswahl des Mannschaftskapitäns wirkt sich auf die Motivation der Mannschaft aus. Das wichtigste Merkmal ist jedoch die leicht zugängliche Steuerung, die zu schnellen Erfolgserlebnissen führt.

Produktqualität 90%

Werbung

TV	Werbespots
Print	Anzeigen inder Fach- und Publikumspresse
P.O.S.	P.O.S.-Paket, Poster
Extras	Gewinnspiel

Besonderes

6 DV

Abverkaufchancen

Qualitativ hochwertiges Fußballspiel, das auch ohne Lizenz ein hohes Potential hat. Unbedingt ordern.

Ordertip: A

Bundesliga Manager ´98

Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Management
Hersteller: Software 2000
Vertrieb: Eidos
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: sofort
Empf. VK: DM 89,95

Produktinformation 1-4 Spieler

Inhaltlich bleibt bei dem Fußball-Manager alles beim alten. Es gibt alle nationale Ligen, von der Oberliga aufwärts, und sämtliche nationale und europäischen Wettbewerbe plus EM- und WM-Modus. 5 europäische Ligen können simuliert werden. Original-Spielernamen und -Vereinslogos. Gute Bedienung und Übersichtlichkeit. Technisch veraltete 3D-Spielszenen. Spielerdaten ergeben sich per Zufall.

Produktqualität 81%

Werbung

TV	Werbespots
Radio	Werbespots
Print	Anzeigen in der Fach- und Publikumspresse
P.O.S.	P.O.S.-Paket, Aufsteller

Besonderes

12 L DV

Abverkaufchancen

Für Besitzer der ´97er Version wird nicht viel Neues geboten. Dennoch: Die Bundesliga verkauft. Ordern Sie in ausreichenden Stückzahlen.

Ordertip: A

Fields of Fire

Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Strategie
Hersteller: Empire
Vertrieb: Koch Media
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: sofort
Empf. VK: ca. DM 70,-

Produktinformation 1-4 Spieler

Unspektakuläres historisches Echtzeit-Strategiespiel mit Rollenspielelementen. Im Nordamerika des 18. Jahrhunderts darf der Spieler im Grenzkonflikt um den Mohawk-Fluß gegen Franzosen oder Briten kämpfen. In 30 Missionen darf man maschieren, Forts erstürmen und Gegner ausschalten. Umständliche Handhabung, mäßige Grafik und abwechslungsarme Landschaften.

Produktqualität 53%

Werbung

Print	Anzeigen in der Fachpresse
P.O.S.	P.O.S.-Paket

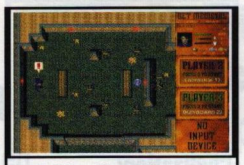
Besonderes

12 DV

Abverkaufchancen

Spiel mit guten Ansätzen, aber übermächtiger Konkurrenz.

Ordertip: D



Get Medieval

Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Action
Hersteller: Monolith
Vertrieb: CDV
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: sofort
Empf. VK: DM 69,95

Produktinformation 1-4 Spieler

Auf der Suche nach einem bösen Drachen kämpfen Sie sich als schlecht animierter Fantasyrecke durch scrollende Dungeons. Sie suchen Schlüssel, Gold und den Durchgang zum nächsten Level. Es gibt eine Waffe und einen Zauberspruch.Technisch und grafisch veraltet. Positiv fallen lediglich die unendliche Zahl zufallsgenerierter Dungeons und die teils spaßigen Sprüche des Helden auf.

Produktqualität 28%

Werbung

Print	Anzeigen in der Fachpresse
P.O.S.	Flyer, Demo, Poster

Besonderes

12 DV

Abverkaufchancen

Mangels Produktqualität nicht empfehlenswert.

Ordertip: D

Johnny Herbert's Grand Prix ´98

Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Rennspiel
Hersteller: Midas Interactive
Vertrieb: Prism Leisure
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: sofort
Empf. VK: DM 99,-

Produktinformation 1-6 Spieler

Formel 1-Rennsimulation ohne Original-Fahrernamen, -Teams und -Logos. Fahrernamen können jedoch editiert werden. 15 Strecken, übersichtliche Menüs, Wagen-Setup und detailreiche Grafik wird geboten. Die Computergegner sind rücksichtslos. Das eher actionorientierte Fahrgefühl kann als gut bezeichnet werden. Es gibt einen Zweispieler-Modus mit geteiltem Bildschirm.

Produktqualität 71%

Werbung

Print	Anzeigen in der Fachpresse
P.O.S.	Demo

Besonderes

12 DV

Abverkaufchancen

Ordentliches Rennspiel, das jedoch gegen eine starke Konkurrenz antreten muß. Für Johnny Herbert-Fans und Rennspiel-Freaks kann man den Titel anbieten.

Ordertip: C

Mayday

Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Strategie
Hersteller: Boris Games
Vertrieb: Infogrames
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: sofort
Empf. VK: DM 99,-

Produktinformation 1-4 Spieler

Dieser Titel besticht zunächst durch eine beeindruckende Grafik. Beim Gameplay wurde auf die genretypische Bauphase verzichtet, Credits für neue Einheiten erhält man zeitabhängig und durch Boni, z. B. für die Übernahme fremder Gebäude. Gutes Konzept mit vielen Neuerungen, das jedoch durch eine ungenaue Steuerung und einen zu hohen Schwierigkeitsgrad frustriert.

Produktqualität 66%

Werbung

Print	Anzeigen in der Fachpresse
P.O.S.	Demo, Video
Extras	T-Shirts

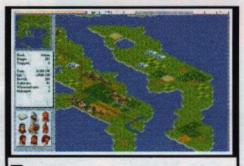
Besonderes

12 DV

Abverkaufchancen

Guter Ansatz mit einigen neuen Ideen, bei dem jedoch einige schwerwiegende Mängel im Gameplay stark frustrieren. Daher hat der Titel gegen die übermächtige Konkurrenz kaum Chancen.

Ordertip: D



Zeus

Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Strategie
Hersteller: Blackstar Multimedia
Vertrieb: NBG
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: sofort
Empf. VK: DM 69,95

Produktinformation 1 Spieler

Rundenbasiertes Strategiespiel mit historischem Hintergrund. Ziel: Das antike Griechenland erkunden, besiedeln und regieren. Der Computer kann bis zu 14 Gegner simulieren, die jedoch nicht sonderlich intelligent sind. Das Interface ist extrem unkomfortabel und erlaubt wenig Handlungsmöglichkeiten. An Sound und Musik wurde gespart. Geringe Spieltiefe und schlechte Umsetzung enttäuschen.

Produktqualität 18%

Werbung

Print	Anzeigen in der Fachpresse
P.O.S.	Leaflets, Demos

Besonderes

12 DV

Abverkaufchancen

Bei diesem Spiel fehlt es an allen Ecken und Enden. Nicht empfehlenswert.

Ordertip: D

Intern. Superstar Soccer Pro 98

Allgemeine Information

PlayStation

Genre: Sportspiel
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Ende Sept.
Empf. VK: DM 109,95

Produktinformation 1-2 Spieler

Die 98er Version der erfolgreichen Fußballsimulation bietet einige Verbesserungen im Detail. Neben dem realitätsnäheren Motion Capturing fällt vor allem die genial einfache Steuerung auf, die auch Anfänger sofort zu ersten Erfolgserlebnissen verhilft. Leider vermißt man die mittlerweile gängige Analogpad-Unterstützung. Dennoch rundum gelungenes Produkt.

Produktqualität 87%

Werbung

TV	Werbespots
Print	Anzeigen inder Fach- und Publikumspresse
P.O.S.	P.O.S.-Paket, Poster
Extras	Gewinnspiel

Besonderes

6 DV

Abverkaufchancen

Trotz fehlender Lizenz wird sich dieser Titel aufgrund der hohen Produktqualität und des bekannten Namens gut verkaufen lassen.

Ordertip: A

MediEvil

Allgemeine Information

PlayStation

Genre: Jump&Run/Action-Adv.
Hersteller: Millenium/Sony
Vertrieb: Sony
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Oktober
Empf. VK: DM 99,95

Produktinformation 1 Spieler

Sony bringt mit diesem Produkt nach zwei Jahren Entwicklung ein wirklich ausgereiftes Produkt auf den Markt. Grafisch sind die morbiden Szenarios sehr stimmungsvoll, und das Gameplay ist dank des gelungenen Level-Designs mit vielen Überraschungsmomenten hervorragend. Störend ist zeitweise, daß man oft in die Kameraführung eingreifen muß, um etwas von der Umgebung mitzubekommen.

Produktqualität 88%

Werbung

Print	Anzeigen in der Fachpresse
P.O.S.	P.O.S.-Paket

Besonderes

12 DV

Abverkaufchancen

Gelungenes Produkt mit gutem Gameplay, ausgereiftem Leveldesign und Hype in der Fachpresse, dessen Umsätze man sich nicht entgehen lassen sollte.

Ordertip: A

Wild 9

Allgemeine Information

PlayStation

Genre: Jump&Run
Hersteller: Shiny/Interplay
Vertrieb: Acclaim
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Oktober
Empf. VK: DM 99,95

Produktinformation 1 Spieler

Innovatives und grafisch sehr beeindruckendes Jump&Run von der engagierten Spieleschmiede Shiny Entertainment. In 13 Levels werden eine dichte Atmosphäre und viel Abwechslung geboten. Typisch für Shiny sind auch die Bonus-Levels, in denen sich das Gameplay völlig verändert. So fliegt man z. B. in völliger Bewegungsfreiheit durch 3D-Levels. Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad sehr hoch.

Produktqualität 83%

Werbung

TV	Werbespots
Radio	Werbespots
Print	Anzeigen in der Fach- und Publikumspresse
P.O.S.	P.O.S.-Paket, Aufsteller

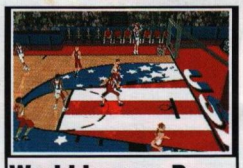
Besonderes

12 DV

Abverkaufchancen

Sehr gelungenes, innovatives Produkt mit genialem Gameplay, aber einem für Einsteiger viel zu hohen Schwierigkeitsgrad. Aufgrund des großen Hypes im Vorfeld unbedingt anbieten.

Ordertip: A



World League Basketball

Allgemeine Information

PlayStation

Genre: Sportspiel
Hersteller: Mindscape
Vertrieb: TLC
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: sofort
Empf. VK: DM 99,95

Produktinformation 1-8 Spieler

Dieses Basketballspiel beschränkt sich auf die wesentlichsten Aktionsmöglichkeiten. Strategische Ansätze findet man höchstens in einstudierten Spielzügen, die per Tastenkombination ausgelöst werden können. Ansonsten muß das Produkt ohne NBA-Lizenz auskommen, so daß es eine fiktive Weltliga mit 32 Nationalmannschaften ohne bekannte Namen gibt.

Produktqualität 55%

Werbung

Print	Anzeigen in der Fachpresse
P.O.S.	Flyer

Besonderes

6 DV

Abverkaufchancen

Ohne Lizenz und mit durchschnittlicher Produktqualität hat der Titel kaum Chancen auf gute Umsätze.

Ordertip: D

Alle Angaben ohne Gewähr. Irrtum vorbehalten!

ADDY

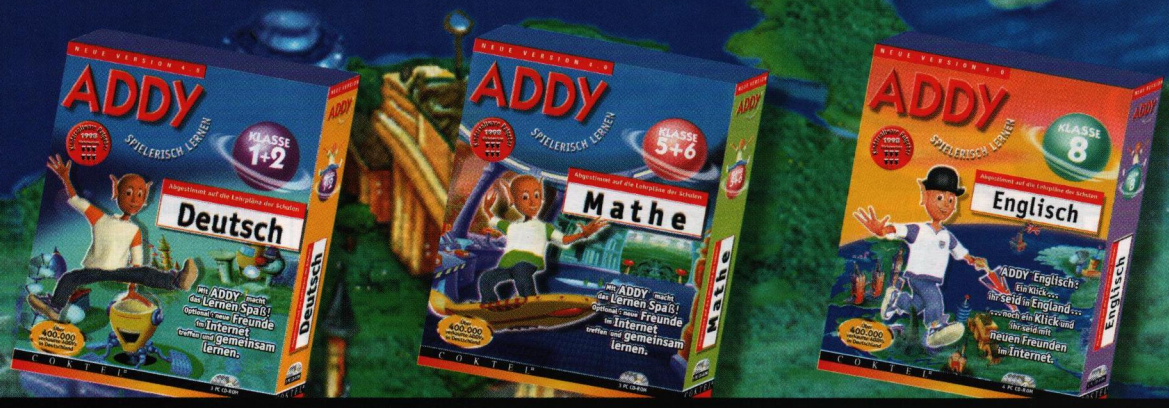
SPIELERISCH LERNEN

Bekannt aus der TV-Werbung!

Über 400.000 verkaufte ADDYs in Deutschland

Mit ADDY fängt die Schule an!

Schulbegleitende Lernsoftware für die Klassen 1 - 8.
Deutsch. Mathe. Englisch.



50. Frankfurter Buchmesse
7.–12. Oktober 1998
Halle 4.0, Stand C 1103

COKTEL®

Cendant Software Deutschland, Robert-Bosch-Straße 32, D-63303 Dreieich, Tel. +49 (0) 61 03 - 99 40 - 0, Fax +49 (0) 61 03 - 99 40 - 35, www.coktel.de

Die Spiele-Hotlines in Deutschland

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?	Wer?
Acclaim	01805-33 55 55	24h	EK
Activision	01805-22 51 55	Mo.-So. 16°°-18°° (techn. Hotline)	EK
	0190-51 00 55	Mo.-So. 16°°-18°° (1,20/Min, Spieletips)	EK
Art Department	0234-9 32 05 50	Mo.-Fr. 15°°-18°°	EK
Ascaron	05241-966 90	Mo.-Fr. 14°°-17°°	EK+Hdl
Ascaron (Mailbox)	05241-9 39 30	24h/Tag	EK+Hdl
Attic	07431-5 43 23	Mo.-Fr. 8°°-18°°	EK
Attic	07431-5 43 05	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 13°°-18°°	Hdl
Blue Byte	0208-4 50 88 88	Mo.-Do. 15°°-19°°, Fr. 15^{30}-19^{30}	EK
Take 2 Interactive	0180-5 30 45 25	Mo.-Fr. 10°°-17°°	EK
Cendant Software	06103-99 40 40	Mo.-Fr. 9°°-19°°	EK+Hdl
Cendant Software (Mailb.)	06103-99 40 41	24h/Tag	EK+Hdl
Cryo Interactive	05241-95 35 39	Mo.-Fr. 18°°-20°°, Sa./So. 14°°-16°°	EK
Disney Interactive	069-66 56 85 55	Mo.-Fr. 11°°-19°°, Sa. 14°°-19°°	EK
Electronic Arts	02408-9 40-555	Mo.-Fr. 9^{30}-17^{30}	EK
Eidos Interactive	0190-572 333 (Technik)	Mo.-Fr. 11°°-13°°, 14°°-18°°	EK
	0190-90 00 03 (Tips)	Sa., So. 14°°-18°°	
GT Interactive	01805-25 43 93	Mo.-So. außer feiertags 15°°-20°°	EK
Greenwood Entertainment	0234-9 64 50 50	Mo.-Fr. 15°°-18°°	EK
Hasbro Interactive	01805-20 21 50	Mo.-So. 15°°-20°°	EK
Ikarion	0241-4 70 15 20	Mo.-Fr. 14°°-18°°	EK
Infogrames	061 07-945 145	Mo.-Fr. 15°°-19°°	EK
Interactive Magic	01805-22 11 26	Mo.-Fr. 18°°-20°°, Sa./So. 14°°-16°°	EK+Hdl
Kingsoft	0241-57 45 77	Mailbox: 24h/Tag	Hdl
Konami	069-95 08 12 88	Mo.-Fr. 14°°-18°°	EK
Magic Bytes	05241-953 333	Mo.-Fr. 17°°-19°°	EK
Max Design	0043-3 68 72 41 47	Mo.-Fr. 15°°-18°°	EK
MicroProse	01805-25 25 65	Mo.-Fr. 14°°-17°°	EK
Mindscape	0208-99 241-14	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°	EK
Navigo	089-32 47 31 51	Mo.-Fr. 13°°-18°°	EK
NEO	0043-16 07 40 80	Mo.-Fr. 15°°-18°°	EK
Nintendo	0130-58 06	Mo.-Fr. 11°°-19°°	EK
Profisoft	0541-12 20 65	Mo.-Fr. 9°°-17°°	EK
Psygnosis	069-66 54 34 00	Mo.-Fr. 9°°-19°°	EK
Ravensburger Interactive	0751-86 19 44	Mo.-Do. 16°°-19°°	EK
Sega	040-2 27 09 61	Mo.-Fr. 10°°-18°°	EK
Softgold	02131-96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°	EK
Softgold (Fax)	02131-96 52 22	24h/Tag	EK
Software 2000	0190-57 2000	Mo.-Fr. 14°°-19°°, 12 Pf. pro 6 Sek.	EK
Software 2000 (e-Mail)	support@software2000.de	24h/Tag	reg. EK
Sony Computer Entertainm.	0190-578 578	Mo.-Fr. 10°°-20°°	EK
Sony PlayStation (tech. Hilfe)	01805-766 977	Mo.-Fr. 10°°-20°°	EK
Starbyte Software	0234-68 04 94	Mo. 16°°-18°°	EK
Starbyte Software (Mailbox)	0234-68 57 55	24h/Tag	EK
Ubi Soft	0211-3 38 00 30	Mo.-Fr. 9°°-17°°	Hdl
Ubi Soft	0211-3 38 00 33	Mo.-Fr. 9°°-17°°	EK
Virgin	040-39 101 300	Mo.-Do. 15°°-20°°	EK

EK: Endkunde ● **Hdl:** Händler

Messeplaner 2000

Messe	Ort	Datum
CeBIT 99	Hannover	18. - 24. März 1999
CeBIT 2000	Hannover	24. Feb. - 1. März 2000
CeBIT HOME 2000	Leipzig	30. Aug. - 3. Sept. 2000*
Computer 98	Köln	13. - 15. November 1998
E3 - Electronic Entertainment Expo	Los Angeles	13. - 15. Mai 1999
ECTS - European Computer Trade Show	London	5.- 7. September 1999
50. Frankfurter Buchmesse	Frankfurt/Main	7. - 12. Oktober 1998
51. Frankfurter Buchmesse	Frankfurt/Main	13. - 18. Oktober 1999
52. Frankfurter Buchmesse	Frankfurt/Main	18. - 23. Oktober 2000
Internationale Spielwarenmesse 99	Nürnberg	4. - 10. Februar 1999
Internationale Spielwarenmesse 2000	Nürnberg	3. - 9. Februar 2000
Milia Games 99	Cannes	9. - 12. Februar 1999
Milia 99	Cannes	9. - 12. Februar 1999

*1999 soll der Bereich Digital Entertainment losgelöst von der nur alle zwei Jahre stattfindenden CeBIT HOME als eigenständige Messe in Hannover stattfinden. Die Bezeichnung dieser Messe ist noch nicht geklärt.

BPjS-Index für Computer- und Videospiele

Titel	Hersteller
Area 51	GT Interactive
Blake Stone	Apogee
Blood	GT Interactive
Bloodbath at Red Falls	Underworld Software
Brutal Football	Millennium
Cannon Fodder	Virgin
Carmageddon	SCI
Crime Patrol	American Laser Games
Crusader - No Remorse	EA
Cybermage	EA
Dark Forces (E/D)	LucasArts
Die Hard Trilogy	Fox Interactive
Doom	ID
Doom II	ID
Duke 3D	M-Soft
Duke Nukem 3D	3D Realms
Duke Nukem 3D Plutonium Pack	GT Interactive
Duke it out in D.C.	WizardsWorks
Duke - Carribean Life´s a Beach	GT Interactive
Drug Wars - C.P. 2	American Laser Games
Extreme Rise of the Triad	Apogee
Expect no Mercy	Microforum
Final Doom	GT Interactive
Flesh Feast	SegaSoft
GoldenEye 007	Rare
Hardline	Cryo
Harvester	Merit Studios
Heretic	Apogee
Juggernaut - The New Story for Quake II	Head Games
Killer Instinct	Nintendo
Killing Time	3DO Company
Lethal Enforcers	Konami
Loaded	Gremlin
Mad Dog McCree	American Laser Games
Mad Dog II	American Laser Games
Malice - 23rd Century Ultraconversion for Quake	Quantum Axess
Meat Puppet	Playmates
Mercs	Sega
Mortal Kombat	Acclaim
! Mortal Kombat 2	Acclaim
Mortal Kombat 3	Acclaim
Nerves of Steel	Merit
Op. Body Count	Capstone
Panzer General	Mindscape
Phantasmagoria - Labor des Grauens	Sierra Coktel
*Postal	Take 2
Quake	GTI
Quake II	Activision
Quarantine	Gametek
Redneck Rampage	Interplay
Redneck Rampage Suckin Grits on Route 66	Interplay
Re-Loaded	Gremlin
Resident Evil 2	Capcom
Revenge	n.b.
Rise of the Triad	Apogee
Rex Blade: The Apocalypse	Xtreme Games S&S
Share the Heat	Rainbow Technologies
So you wanna be a Redneck	Head Games
Space Pirates	American Laser Games
Super Double Dragon	Tradewest
Take no Prisoner	Red Orb
The Chaos Engine	MicroProse
The Terminator: Future Shock	Virgin
Time Crisis	Sony
Total Carnage	ICE Software
Virtua Cop	Sega
Virtua Cop 2	Sega
Virtua Squad 2	Sega
Witchaven II	IntraCorp
! Wolfenstein 3D	Atari
Wargods	GT Interactive
XS	SCI
ZPC	GT Interactive

*Neuindizierung
!Bundesweit beschlagnahmt

Aktuelle USK-Altersempfehlungen

Titel	Format	Hersteller	Alterseinstufung	Prüfdatum
5th Element	PlayStation	Sony C.E.G.	ab 12 J.	29.07.98
Actua Tennis	PlayStation	Art Department	o.B.	02.07.98
Adrenix	PC CD-ROM	Softgold	ab 12 J.	22.07.98
All Star Tennis '99	PlayStation	Ubi Soft	o.B.	29.07.98
Antigotchi: Der Kanzler	PC CD-ROM	Assistant Publishing	o.B.	22.07.98
Assault	PlayStation	Tel Star	ab 12 J.	05.08.98
Batman & Robin	PlayStation	Acclaim	ab 12 J.	07.07.98
Battle Arena Toshinden 2	PC CD-ROM	Softgold	ab 12 J.	17.08.98
Breath Of Fire 3	PlayStation	Infogrames	ab 6 J.	01.07.98
Buck Bumble	Nintendo 64	Ubi Soft	ab 6 J.	18.08.98
Buggy	PC CD-ROM	Art Department	o.B.	09.07.98
Byzantine - Tod in Istanbul	PC CD-ROM	Egmont Interactive	ab 6 J.	15.07.98
Caesar III	PC CD-ROM	Cendant Software	ab 6 J.	19.08.98
Chartbuster	PC CD-ROM	Blackstar Multimedia	o.B.	19.08.98
Chopper Attack	Nintendo 64	GT Interactive	ab 16 J.	01.07.98
Cool Looks Fashion Designer	PC CD-ROM	Softgold	o.B.	29.07.98
Deep Fear	Saturn	Sega	ab 16 J.	08.07.98
Die Versuchung - Tender Lov. Care	DVD	Softgold	ab 12 J.	06.08.98
Dodgem Arena	PlayStation	Project Two Interactive	o.B.	12.08.98
Dune 2000	PC CD-ROM	Virgin Interactive	ab 12 J.	22.07.98
Eliminator	PlayStation	Psygnosis	ab 12 J.	08.07.98
F- 22 Total Air War	PC CD-ROM	Infogrames	ab 12 J.	15.07.98
Fluid	PlayStation	Sony C.E.G.	o.B.	08.07.98
G.Darius	PlayStation	Konami	ab 6 J.	12.08.98
Genetic Evolution - The Race for...	PC CD-ROM	Egmont Interactive	o.B.	15.07.98
Get Medieval	PC CD-ROM	CDV	ab 12 J.	12.08.98
Grand Prix Legends	PC CD-ROM	Cendant Software	o.B.	19.08.98
Grandmaster Chess Ultra	PC CD-ROM	TLC	o.B.	05.08.98
Gysi 2: Galaxis Futura	PC CD-ROM	Burns Entertainment	o.B.	29.07.98
Hespirian Wars	PC CD-ROM	BMS Modern Games	ab 12 J.	12.08.98
iF/A-18E Carrier Strike Fighter	PC CD-ROM	Interactive Magic	ab 12 J.	22.07.98
Jet Moto	PC CD-ROM	IMSI	ab 6 J.	17.08.98
Johnny Herbert's Grand Prix Chp. '98	PC CD-ROM	Prism Leisure	o.B.	22.07.98
Knights and Merchants	PC CD-ROM	TopWare CD Service	ab 12 J.	29.07.98
Larry's Casino	PC CD-ROM	Cendant Software	o.B.	01.07.98
Mayday -Tag der Entscheidung	PC CD-ROM	JoWooD - Prod.	ab 12 J.	05.08.98
Medievil	PC CD-ROM	Sony C.E.G.	ab 12 J.	05.08.98
Minigolf Deluxe	PC CD-ROM	Cendant Software	o.B.	13.08.98
Moto Racer 2	PC CD-ROM	Electronic Arts	o.B.	17.08.98
Moto Racer 2	PlayStation	Electronic Arts	o.B.	12.08.98
Newman'Haas - Racing	PC CD-ROM	Psygnosis	ab 6 J.	09.07.98
Nightlong - Union City Conspiracy	PC CD-ROM	MicroProse	ab 12 J.	22.07.98
O.D.T.	PlayStation	Psygnosis	ab 16 J.	12.08.98
Offroad Challenge	Nintendo 64	GT Interactive	ab 6 J.	01.07.98
Pinball Arcade	PC CD-ROM	Microsoft	o.B.	18.08.98
Power Chess 2.0	PC CD-ROM	Cendant Software	o.B.	29.07.98
Quake 2	PC CD-ROM	Activision	ab 18 J.	06.07.98
Quake II MD II: Ground Zero	PC CD-ROM	Activision	ab 18 J.	18.08.98
R-Types	PlayStation	Virgin Interactive	ab 6 J.	05.08.98
Railroad Tycoon II	PC CD-ROM	Take 2	o.B.	18.08.98
Riverworld	PC CD-ROM	Cryo	ab 6 J.	01.07.98
Roland Garros 98	PC CD-ROM	Ubi Soft	o.B.	08.07.98
Rushdown	PlayStation	Infogrames	o.B.	19.08.98
S.C.A.R.S.	PC CD-ROM	Ubi Soft	ab 6 J.	12.08.98
S.C.A.R.S.	PlayStation	Ubi Soft	ab 6 J.	17.08.98
Silent Service II, Green Pepper	PC CD-ROM	Novitas	ab 12 J.	19.08.98
Soldiers at War	PC CD-ROM	TLC	ab 16 J.	01.07.98
Space Circus	PC CD-ROM	Infogrames	ab 6 J.	29.07.98
Spyro The Dragon	PC CD-ROM	Sony C.E.G.	o.B.	05.08.98
Stratosphere	PC CD-ROM	Softgold	ab 12 J.	05.08.98
Team Apache	PC CD-ROM	TLC	ab 16 J.	01.07.98
Tekken 3	PlayStation	Sony C.E.G.	ab 16 J.	01.07.98
Tellurian Defence	PC CD-ROM	Psygnosis	ab 12 J.	22.07.98
Tiger Woods 99	PC CD-ROM	Electronic Arts	o.B.	13.08.98
Tournament Courses Add On Disk	PC CD-ROM	Electronic Arts	o.B.	06.08.98
TPC Courses Add On Disk	PC CD-ROM	Electronic Arts	o.B.	06.08.98
Twisted Metal 2	PC CD-ROM	IMSI	ab 16 J.	17.08.98
TZ Skat for Windows	PC CD-ROM	TLC	o.B.	05.08.98
Unreal	PC CD-ROM	GT Interactive	ab 16 J.	22.07.98
Vangers	PC CD-ROM	Interactive Magic	ab 12 J.	07.07.98
Wargasm	PC CD-ROM	Infogrames	ab 16 J.	13.08.98
Warlords III: Darklords Rising	PC CD-ROM	RED ORB	ab 12 J.	01.07.98
Wetrix PC	PC CD-ROM	Infogrames	o.B.	15.07.98
Wild 9	PlayStation	Acclaim	ab 12 J.	19.08.98
WWF: Warzone	PlayStation	Acclaim	ab 16 J.	12.08.98
X-Files - The Game	PC CD-ROM	Electronic Arts	ab 12 J.	08.07.98
Zero Divide 2	PlayStation	Sony C.E.G.	ab 12 J.	08.07.98
Zeus	PC CD-ROM	Blackstar Multimedia	o.B.	19.08.98

www.stornfels.de

1967

gab es in der Formel 1 weder Flügel noch Sponsoren...

Spektakuläre Unfälle waren an der Tagesordnung...

Ebenso grandiose Siege...

Powered for...

...und die unübertroffene Kombination legendärer Fahrer, Boliden und lebensgefährlicher Strecken!

Das alles hielt die Piloten nicht davon ab alles zu geben und schnell zu fahren - sehr schnell...

Die authentischen Rennwagen von 1967, 11 historische Strecken und die höchstentwickelten Motoren der damaligen Zeit, damit Sie sich mit legendären Rennfahrern wie Graham Hill oder Jim Clark messen können: ein atemberaubend realistisches Erlebnis dank kompletter 3D-Grafik. Tauchen Sie ein in das Jahr 1967 und werden Sie Teil der Legende – Grand Prix Legends...

Grand Prix Legends

SIERRA

© 1998 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder ™ sind eingetragene Warenzeichen von oder lizenziert an Sierra On-Line. Alle Rechte vorbehalten. Windows ® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.

www.sierra.de

WICHTIGE ADRESSEN

Dienstleistungsagenturen

ABC Frankfurt 28
Andreas Müller Service Point GmbH 29
bARCOM 29
Effective Media GmbH 30
Highcom 31
KSM -Future-Sound 31
Magellan Consulting 31
R&R Partner 32
Selling Points 32
Softgold 32
Virtual X-citement 33

Distributoren und Vertriebsagenturen

ABC Software 28
ABC Spielspaß 28
aerosoft GmbH 28
Acclaim 28
ACME 28
ARI DATA CD GmbH 29
ARJAY 29
Avalon 28
Bienengraeber 29
Bomico 29
Buhl Data Service GmbH 29
CDV Software 29
Cyber Games 29
Davilex Software GmbH 30
Disney Interactive 30
DTP Neue Medien 30
Ernst Klett Vertriebs-GmbH 30
Escal Software GmbH 30
Funware/Up to Date 30
Funsoft Holding 30
Game & Fun 30
Highcom 31
Kingsoft 31
Koch Media 31
Konami 31
Laguna 31
Leisuresoft 31
Mitsui & Co. 32
Modern Games 32
NBG 32
Novitas 32
Pearl Agency 32
Playcom Software 32
Prism Leisure 32
Profisoft 32
Pro Soft Budget Entertainment 32
Rushware 32
Take 2 Interactive 33
TLC Tewi Verlag 33
TopWare 33
Vertigo Technologies 33
Videophon AG 33
Z & Z Top Soft GmbH 33

Großhändler

A-max 28
BauContec Trading 29
B & E Games 29
Call and Play 29
Computer Treff Kudak 29
Cross Computer Systems 29
Defcom Software 30
Dynatex GmbH 29
Electronic Land 30
Essig & König 30
Flashpoint GmbH 30
Freak's Shop 30
Game It! 30
Groß Elektronik 30
GTI Grenville Trading International 31
Hofra Trading 31
Horma Computerware 31
Joysoft 31
Multimedia Soft 31
Order In Time 32
Playcom 32
Siggi's Toy-Shop 32
Sowade Multimedia 32
Sunflex 33
Test `N Take 33
Theo Kranz Games 33
Tradelink 33
Video & Game 33
Vitrex 33
Wial Versand Service GmbH 33

Institutionen und Verbände

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) 29
Unterhaltungssoft. Selbstkont. (USK) 33
Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) 33

Peripherie und Hardware

Belhag Handels AG 29
Dataflash GmbH 30
INTERACT of Europe 31
Joysoft 31
Just! GmbH 31
Noris Transportverpackung 32
Vidis GmbH 33
Wooboo GmbH 33

Publisher

Acclaim 28
Activision Deutschland 28
Art Department 29
Ascaron 29
Attic 29
Blue Byte 29
Codemasters 29
CUC Deutschland 29
Defcom 30
Egmont Interactive 30
Eidos Interactive Deutschland 30
Electronic Arts 30
E.M.M.E. Interactive 30
Empire Int. Deutschland 30
Exortus Software GmbH 30
Greenwood Entertainment 30
GT Interactive 31
Hasbro Interactive 31
Hint Shop 31
Ikarion 31
Independent Arts Software 31
KAIKO Software 31
Konami 31
Logo Software 31
Magix Entertainment 31
Magic Bytes 31
Media Publishing 31
Microboss GmbH 31
MicroProse 31
Microsoft 31
Mindscape 31
MitCom Neue Medien GmbH 31
Navigo 32
Nintendo of Europe 32
Nova Media 32
Psygnosis 32
Ravensburger Interactive Media 32
Sega 32
Software 2000 32
Sony Computer Entertainment 32
Sunflowers 33
Systhema Verlag 33
Terratools 33
Tivola Verlag 33
Ubi Soft/Guillemont International ..... .
United Soft Media 33

Acclaim Entertainment

Adresse
Fürstenfelder Str. 9/IV ■ 80331 München
Telefon: 089-23 66 24-0
Fax: 089-23 66 24-30

Geschäftsfelder
Herstellung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Peripherie

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb

Unternehmensleitung
Peter Nordhausen (Geschäftsführer)
Bernd Studtrucker (Director Sales)
Rainer Zipp (Marketing Director)
Telefon: 089-23 66 24-0

Innendienst
Thorsten Schindler
Gebiet Mitte
Telefon: 089-23 66 24-31

Morris Hebecker
Gebiet Nord
Telefon: 089-23 66 24-33

Markus Knoll
Gebiet Süd
Telefon: 089-23 66 24-32

Key Account Management
Achim Derksen
Telefon: 02162-522 38
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 3
Fax: 02162-54 00 1

Herbert Fuchshuber
Telefon: 09407-304 77
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 7
Fax: 09407-95 99 11

Margot Landauer
Telefon: 089-23 66 24-69
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 6
Fax: 089-23 66 24-30

Außendienst

Christoph Anlauf
Telefon: 06207-55 42
Mobiltelefon: 0172-96 79 25 0
Fax: 06207-82 74 5

René Dimke
Telefon: 030-342 91 58
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 9
Fax: 030-34 27 25 0

Wolfgang Gurlt
Telefon: 04122-488 96
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 4
Fax: 04122-90 09 49

Bernd Mebus
Telefon und Fax: 07472-28 13 44
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 5

Dieter Schnell
Telefon und Fax: 089-502 74 96
Mobiltelefon: *0172-96 79 25 1*

Roland Sieber
Telefon: 08633-50 97 09
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 1
Fax: 08633-50 97 08

Rolf Wiegmink
Telefon: 05262-6865
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 2
Fax: 02562-97 70 8

Karsten Wiegmink
Telefon und Fax: 02562-97 29 3
Mobiltelefon: 0172-96 79 25 2

Logistik und Distribution
Acclaim Auslieferungslager Deutschland
Robert-Bosch-Straße 21-23
85748 Garching

Bankverbindung
Bankhaus Hermann Lampe, Hamburg
Kto. Nr. 934 585 ■ BLZ 48 020 151

A

ABC Frankfurt
Hamburger Allee 45 ■ 60486 Frankfurt
Telefon: 069-7 56 94-0 ■ *Fax:* 069-7 56 94-110
Geschäftsfelder: Agentur für Kommunikation

ABC Software AG
Bahnweg Nord ■ CH-9475 Sevelen SG
Tel: 0041-81 75 01 000 ■ *Fax:* 0041-81 75 01 063
Geschäftsfelder: Distribution von Computersoftware und Videospielen sowie Rackjobbing

ABC Spielspaß GmbH
Daimlerstr. 8 ■ 41564 Kaarst
Telefon: 02131-607 600 ■ *Fax:* 02131-607 602
Geschäftsfelder: Distribution und Vermarktung von Konsolenspielen

Avalon

Adresse
Borselstraße 18
22765 Hamburg
Telefon: 040-39 10 15
Fax: 040-39 10 177

Geschäftsfelder
Distribution von Computer- und Videospielen

ACME The Game Company
Zülpicher Straße 17 ■ 50674 Köln
Telefon: 0221-240 00 89 ■ *Fax:* 0221-240 00 81
Geschäftsfelder: Vertrieb von Videospielen und Zubehör PlayStation (dt, us, jp), Saturn (jp), Nintendo 64 (dt)

Activision Deutschland GmbH
Gutenbergstraße 1 ■ 85737 Ismaning
Telefon: 089-961 188 50 ■ *Fax:* 089-961 188 48
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

aerosoft GmbH
Flughafen Paderborn/Lippstadt,
Lindberghring 12 ■ 33142 Büren
Telefon: 02955-7603 10 ■ *Fax:* 02955-7603 33
Geschäftsfelder: Entwicklung, Publishing und Mailorder-Vertrieb von Software zur Flugsimulation und zur Luftfahrt

A-max Handelsgesellschaft für Unterhaltungsmedien mbH
Hugo-Eckener-Straße 27 ■ 50829 Köln
Telefon: 0221-95 36 555 ■ *Fax:* 0221-95 36 570
Geschäftsfelder: Vollsortiment-Großhandel für PC CD-ROM, Sony Playstation, Nintendo (SNES, Game Boy und Nintendo 64), Sega, Trading Cards und Zubehör für alle Systeme

Andreas Müller Service Point GmbH
Kampenwandstraße 42 ■ 83229 Aschau i. Ch.
Telefon: 08052-5577 ■ *Fax:* 08052-5577
Geschäftsfelder: Vertriebs- und Marketing-consulting

ARI DATA CD GmbH
Hans-Böckler-Straße 13 ■ 47877 Willich
Telefon: 02154-94 76-0 ■ *Fax:* 02154-94 76-42
Geschäftsfelder: Entwicklung und Distribution von Software

ARJAY
Ebertplatz 2 ■ 50668 Köln
Telefon: 0221-120 221 ■ *Fax:* 0221-125 676
eMail: fachhandel@arjay-games.de
Geschäftsfelder: Großhandel und Vertrieb für Videospiele, Sony Playstation, Nintendo 64, Saturn

Art Department
Glockengarten 1 ■ 44803 Bochum
Telefon: 0234-932 05 39 ■ *Fax:* 0234-932 05 39
Geschäftsfelder: Produktion von Werbe-Computerspielen, Animation, Multimedia-Design, Illustration

Ascaron
Dieselstraße 66 ■ 33334 Gütersloh
Telefon: 05241-96 66 0 ■ *Fax:* 05241-96 66 10
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen

Attic
Sigmaringer Straße 84 ■ 72458 Albstadt
Telefon: 07431-543 05 ■ *Fax:* 07431-543 04
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspiele

B

BAUCONTEC TRADING GMBH

Adresse
Triftweg 12 ■ 38321 Gross Denkte
Tel: 05331-99 59 0 ■ *Fax:* 05331-99 59 28

Geschäftsfelder
Direkt-Import/Großhandel mit Videospiele-Zubehör

bARCOM
Heidenkampsweg 75 ■ 20097 Hamburg
Telefon: 040-23 65 40 ■ *Fax:* 040-23 65 4188
Geschäftsfelder: Multimedia-Dienstleistungen (u.a. Multimedia-Design, CD-Kopierschutz, Recycling, CD-ROM-Duplikation, Konfektionierung)

B & E Games
Rhönstraße 9 ■ 97422 Schweinfurt
Telefon: 09721-18 56 33 ■ *Fax:* 09721-18 96 33
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel von Computer- und Videospielen

Belhag Handels AG
Steinbachstraße 92 ■ CH-3123 Belp/Schweiz
Tel: 0041-31-818 40 50 ■ *Fax:* 0041-31-818 40 51
Geschäftsfelder: Distribution von Computer- und Videospielezubehör

BMG Interactive
Kastenbauer Straße 2 ■ 81677 München
Telefon: 089-4136-0 ■ *Fax:* 089-4136-700
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Computerspielen und Info-/Edutainment-CD-ROMs

BIENENGRAEBER
MARKETING + VERTRIEB GmbH
– AGENTUR –

Adresse
Saaläckerstraße 8 ■ 63801 Kleinostheim
Telefon: 06027-977-0
Fax: 06027-977 33/34
Email: bienengrae@aol.com

Geschäftsfelder
Marketing- und Vertriebsagentur für Videospielehard- und -software

Blue Byte Software GmbH

Adresse
Eppinghofer Straße 150
45468 Mülheim/Ruhr
Telefon: 0208-45 08 80
Fax: 0208-45 08 899

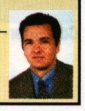
Geschäftsfelder
Entwicklung und Vermarktung von Computerspielen

Unternehmensleitung
Thomas Hertzler
(Geschäftsführer)
Barbara West
(stv. Geschäftsführerin)

Business Development & Sales Manager
Kim Shon

PR Manager
Michael Domke

Marketing Manager
Andreas Kähmer



Bomico GmbH
Robert-Bosch-Straße 18 ■
63303 Dreieich-Sprendlingen
Telefon: 06103-33 41 00 ■ *Fax:* 06103-33 42 20
Geschäftsfelder: Distribution und Vermarktung von Computerspielen sowie Infotainment- und Edutainment-CD-ROMs

Buhl Data Service GmbH
Am Siebertsweiher 3/5 ■ 57290 Neunkirchen
Telefon: 02735-776-0 ■ *Fax:* 02735-776-101
Geschäftsfelder: Produktion, Entwicklung und Vertrieb von Info-, Edu- und Entertainmentsoftware für PC

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS)
Kennedyallee 105-107 ■ 53175 Bonn
Telefon: 0228-37 66 31 ■ *Fax:* 0228-37 90 14
Geschäftsfelder: Überprüfung von Computer- und Videospielesoftware auf jugendgefährdenden Inhalt

C

CDG Media
Auf den Sandbergen 5 ■ 21337 Lüneburg
Telefon: 04131-850 610
Geschäftsfelder: Vertrieb von Cheat- und Lösungsheften sowie Zubehör

Call and Play

Adresse
Am Spaltmannsfeld 16 ■ 46487 Wesel
Telefon: 0281-952 98-0
Fax: 0281-952 98-10

Geschäftsfelder
Groß- und Einzelhandel von Hard- und Software für PC, Sony PlayStation und Nintendo 64

Labels im Mitvertrieb
Vollsortiment mit allen am Markt verfügbaren Labels

CDV Software
Neureuther Straße 37 b ■ 76185 Karlsruhe
Telefon: 0721-972 24-0 ■ *Fax:* 0721-972 24-24
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Computerspielen, Produktion, Logistik

Codemasters
Pilotystraße 4 ■ 80538 München
Telefon: 089-23 035 188 ■ *Fax:* 089-23 035 298
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Computer Treff Kudak
Holbeinstraße 2-4 ■ 24539 Neumünster
Telefon: 04321-22 737 ■ *Fax:* 04321-23 312
Geschäftsfelder: Handel von Konsolen- und PC-Spielen

Cyber Games

Adresse
Friesenstraße 62
26789 Leer
Telefon: 0491-92 806-0
Fax: 0491-92 806-18

Geschäftsfelder
Vollsortiment-Großhändler für PC CD-ROM, N64, PlayStation,Super Nintendo, Game Boy und Zubehör

Unternehmensleitung
Detlef Lorenz (Geschäftsführer)

Tele Sales
Gertraud Aalderks *Telefon: 0491/92806-19*
Nicole Heij *Telefon: 0491/92806-32*

Buchhaltung
Heidi Heselmeyer *Telefon: 0491/92806-20*

Einkauf
Markus Tjebben *Telefon: 0491/92806-15*

Cross Computer Systems
Körnebachstraße 95 ■ 44143 Dortmund
Telefon: 0231-531 13 55 ■ *Fax:* 0231-531 13 33
Geschäftsfelder: Großhandel für Computer- und Videospiele

CUC Deutschland
Robert-Bosch-Straße 32 ■ 63303 Dreieich
Telefon: 06103-99 40-0 ■ *Fax:* 06103-99 40 35
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Computerspielesoftware und Edutainment-Titeln

dynatex

Unterhaltungselektronik GmbH
Schleefstraße 8 44287 Dortmund
Telefon: 0231 45000-0 Fax: 0231 45000-29
eMail: dynatex@dynatex.de http://www.dynatex.de

Geschäftsfelder:
Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Zubehör. Vollsortiment-Großhandel und Internet-Direkt-Vertrieb

Exklusiv-Vertrieb:
Zubehör Artikel der Firma Joytech für Sony Playstation, Nintendo 64, Gameboy, PC und Sega Saturn

Unternehmensleitung:
Hans Jürgen Grahl
Telefon: 0231 45000-15 ■ *Fax* –45
eMail: hans@dynatex.de

Fachhandelsbetreuung:
Oliver Grüner
Telefon: 0231 45000-11 *Fax* –41
eMail: oliver@dynatex.de
Lars Kuhlmann
Telefon: 0231 45000-13 ■ *Fax* –41
eMail: lars@dynatex.de
Joerg Brockmeier
Telefon: 0231 45000-10 ■ Fax –40
eMail: joerg@dynatex.de
Markus Fittkau
Telefon: 0231 45000-12 ■ *Fax* –42
eMail: markus@dynatex.de
Sami Murad
Telefon: 0231 45000-16 ■ Fax –42
eMail: sami@dynatex.de

Sven Heinen-Vehmeier
Telefon: 0231 45000-17 ■ Fax –41
eMail: sven@dynatex.de

Technologie und Marketing-Koordination:
Robin Wünderlich
Telefon: 0231 45000-80 ■ *Fax* –45
eMail: robin@dynatex.de

Einkauf:
Christiane Patotzki
Telefon: 0231 45000-14 ■ *Fax* –45
eMail: christiane@dynatex.de

Logistik und Lager:
Thomas Mock
Telefon: 0231 45000-33 ■ *Fax* –29

Retouren:
Jörg Braukoff
Telefon: 0231 45000-32 ■ *Fax* –29

Buchhaltung:
Claudia Grahl
Telefon: 0231 45000-22 ■ *Fax* –29
eMail: claudia@dynatex.de

Patricia Vadala
Telefon: 0231 45000-22 ■ *Fax* –29
eMail: patricia@dynatex.de

Claudia Leitl
Telefon: 0231 45000-20 ■ *Fax* –29

WICHTIGE ADRESSEN

D

Dataflash GmbH
Wassenbergstraße 34 ■ 46446 Emmerich
Telefon: 02822-685 45 ■ *Fax:* 02822-685 47
Geschäftsfelder: Vertrieb von Videospiele-peripherie und -zubehör

Davilex Software GmbH
Postfach 1972 ■ 47517 Kleve
Telefon: 0130-817 658 ■ *Fax:* 0130-817653
Geschäftsfelder: Produktion, Entwicklung und Vertrieb von Info-, Edu- und Entertainmentsoftware für PC

Defcom Software
Uranusweg 7 ■ 45770 Marl
Telefon: 02365-153 64 ■ *Fax:* 02365-153 64
Geschäftsfelder: Produktion von Computerspielen

Disney Interactive
Kronstadter Str. 9 ■ 81677 München
Telefon: 089-99 34 0-2 58
Fax: 089-99 34 0-2 49
Geschäftsfelder: Vermarktung von Disneys multimedialer und interaktiver familienorientierter Software

DTP Neue Medien
Usedomstr. 19 ■ 22047 Hamburg
Telefon: 040-66 99 10 41 ■ *Fax:* 040-66 99 10 10
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Infotainment-CD-ROMs

E

Egmont Interactive
Im Riedenberg 54 ■ 70771 Leinfelden-Echterdingen
Telefon: 0711-79 71-286 ■ *Fax:* 0711-79 71-529
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Infotainment-CD-ROMs

Effective Media GmbH

Adresse
Marthastraße 2a
44791 Bochum
Telefon: 0234-932 03 20
Fax: 0234-932 05 93

Geschäftsfelder
Lokalisation von Computerspielen, Computer Hard- und Software, Agentur für Marketing, PR und Werbung

Electronic Arts
Pascalstraße 6 ■ 52076 Aachen
Telefon: 02408-94 00 ■ *Fax:* 02408-94 01 11
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Electronic Land Recco Handels GmbH
Favoritenstraße 38-40 ■ 1040 Vienna
Tele: 0043-1-505 76 35-0 ■ *Fax:* 0043-1-505 76 37
eMail: electronicland@alt.telecom.at
Web: http://www.homeshop.at/electronicland/
Geschäftsfelder: Großhandel für Computer- und Videospiele

E & G Datentechnik Evren und Gündogan oHG

Adresse
Olpener Straße 176 ■ 51103 Köln
Tel: 0221-9875594 ■ *Fax:* 0221-9875595
Email: Vertrieb@eg-Datentechnik.de
Internet: http://www.eg-Datentechnik.de

Geschäftsleitung
Levent Evren und Aybar Gündogan

Geschäftsfelder
Großhandel von Computer Hard- und Software; PC CD-ROM Spiele und Anwendungen. Vollsortiment für Sony PSX-Spiele und Zubehör.

Mitvertrieb
orgAnice Solution Partner, bit by bit AG, Berlin

Bestellungen
Aybar Gündogan ■ *Telefon:* 0221-98 75 5-96

E.M.M.E. Interactive
Wellingsbütteler Weg 21 ■ 22391 Hamburg
Telefon: 040-53 64 08-0 ■ *Fax:* 040-53 64 08-40
Geschäftsfelder: Entwicklung von Multimedia-CD-ROMs

Empire Int. Deutschland
Lochhamer Straße 9 ■ 82152 Planegg/München
Telefon: 089-85 79 51 31 ■ *Fax:* 089-85 79 51 69
Geschäftsfelder: Entwicklung von PC und PS Spielen

Ernst Klett Vertriebs-GmbH
Postfach 10 60 16 ■ 70049 Stuttgart
Telefon: 0711-667 23 31 ■ *Fax:* 0711-62 59 09
Geschäftsfelder: Vertrieb von Multimedia- und Lernsoftware

EIDOS Interactive Deutschland

Adresse
Leverkusenstraße 54/VI ■ 22761 Hamburg
Telefon: 040-85 17 15-0
Fax: 040/85 17 15-70

Geschäftsfelder
Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb
Access, Asylum, Bungie, Broadsword Interactive, Cinematix, Core Design, EIDOS Interactive Studios, EIDOS Interactive Studios USA, Hot House, Innerloop, Ion Storm, Kronos, Lankhor, Looking Glass, Mucky Foot, Pumpkin Studios, Pyro Studios, Quantic Dream, Red Lemon, Silicon Dreams, Sports Interactive, Squaresoft, Tigon Key Games, Twisted Pear, Virtual X-citement

Geschäftsführer
Rolf Duhnke
Telefon: 040-85 17 15-10
Leitung Vertrieb
Knut Jochen Bergel
Telefon: 040-85 17 15-50
Leitung Finanzen
Klaus Jens
Telefon: 040-85 17 15-80
Leitung Marketing
Beco Mulderij
Telefon: 040-85 17 15-30
Business Development
Volker Rieck
Telefon: 040-85 17 15-15

ESCAL Software GmbH
Roter Weg 26 ■ 32429 Minden
Telefon: 0571-505 50-0 ■ *Fax:* 0571-505 50 41

Essig und König GmbH
Am Sportpark 13 ■ 66450 Bexbach
Telefon: 06826-91 314 ■ *Fax:* 06826-91 316
Geschäftsfelder: Großhandel und Vertrieb für Videospiele: Sony PlayStation, Nintendo 64, Sega, Super Nintendo, Gameboy, PC-CD ROM

Exortus Software GmbH
Im Sande 35 ■ 30926 Seelze
Telefon: 0511-486 08 20 ■ *Fax:* 0511-48 23 08
Geschäftsfelder: Hersteller von Computerspielen, Labels im Vertrieb: Firma Amber (Russisches Unternehmen für Vertrieb und Vermarktung von Computerspielen).

F

Flashpoint GmbH

Adresse
Lily-Braun-Straße 40
3843 Bad Oldesloe
Telefon: 04531-8800-0
Fax: 04531-8800-88
http://www.flashpoint.cc
email: info@flashpoint.cc

Geschäftsfelder
Großhandel für PC CD-ROM, Sony PlayStation *(Stützpunkthändler)*, NINTENDO, SEGA sowie Zubehör von Blaze und Gamester für alle Systeme.

Freak´s Shop
Alfred-Krupp-Str. 24 ■ 48291 Telgte
Telefon: 02504-93 30-0 ■ *Fax:* 02504-93 30-99
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel von Computer- und Videospielen

Funware
c/o CKS Realtime Sales- & Marketing-Services GmbH
Neumann-Reichardt-Straße 27-33 ■
22041 Hamburg
Telefon: 0180-532 36 63 ■ *Fax:* 0180-532 36 65
Web: www.funware.de
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Computerspielen, Productivitysoftware und Infotainmentsoftware

Game It

Adresse
87488 Betzigau ■ *Telefon:* 0831/575157
Fax: 0831/57515-55
email: Info@gameit.com
website: www.gameit.com

Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel von Hard- und Software für PC, Playstation, N64 und SEGA, Franchisegeber für Game It! Ladengeschäfte
Unternehmensleitung
Nicolaus Fäustle (Inhaber)
Assistentin: Kerstin Stark 0831/57515-85
Sabine Tomke (Mitgl. d. Geschäftsl.)
Tel. 0831/57515-51
Franchisekoordination
Kerstin Stark *Tel.* 0831/57515-85
Fachhändlerbetreuung
Monika Jäkel *Tel.* 0831/57515-52

Funsoft Holding GmbH

Adresse
Daimlerstraße 8
41564 Kaarst
Telefon: 02131-60 70
Fax: 02131-60 71 11

Geschäftsfelder
Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Peripherie

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb
Computerspiele und Peripherie: Abacus, aerosoft, Aftermath, Air LABS, Anco, Anguila Software, Ascaron, BAO Apollo, CH Products, Codemasters, Digital Integration, Digital Edge, Egosoft, Gremlin Interactive, H.I.C., ICE, Lago, Logic Factory, LucasArts, Magic Bytes, Mattel Media, Micronics, Mission Studios, Neo, Novalogic, Playmates, Rage Software, Reline, Sales Curve Interactive, Softgold, Software 2000, Technic Direkt, Terraglyph, Trimark, Vic Tokai, Virgin, Sound & Vision
Videospiele: American Technos, Gametek, Gremlin, Anco, LucasArts, Playmates, Pony Canyon, T & E Soft, Toka, Vic Tokai

Vertrieb

Rushware (Computerspiele und Peripherie)
Telefon: 02131-60 70
Fax: 02131-60 71 11

ABC Spielspaß (Videospiele)
Telefon: 02131-60 76 00
Fax: 02131-60 76 02

G

GAME & FUN Electronic Entertainment
Flughafen ■ Postfach 1342 ■ 25980 Westerland/Sylt
Telefon: 04651-2 25 03 ■ *Fax:* 04651-2 60 98
Geschäftsfelder: Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Zubehör

GLOBAL DATA
Gartenstraße 15 ■ 93107 Thalmassing
Telefon: 09524-850 155 ■ *Fax:* 09524-850 156
Geschäftsfelder: Großhandel für Videospielhard- & Software sowie entsprechendes Zubehör

Greenwood Entertainment
Glockengarten 1 ■ 44803 Bochum
Telefon: 0234-93 20-0 ■ *Fax:* 0234-93 20-5 38
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Computerspielen

Groß Electronic

Adresse
Bahnhofstraße 3
94133 Röhrnbach
Telefon: 08582-9605-0
Fax: 08582-9605-99
Internet: http://www.gross-electronic.de
eMail: master@gross-electronic.de

Geschäftsfelder
Großhandel von Computerspielen, PC-Hardware und Zubehör, SONY PlayStation, Nintendo 64

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb
Vollsortiment mit allen am Markt verfügbaren Labels; Distributor von ORCHID Righteous 3D

GT Interactive Software (Germany) GmbH

Adresse
Warburgstraße 35 ■ 20354 Hamburg
Telefon: 040-413 27 70

Geschäftsfelder
Herstellung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

GTI Grenville Trading International
Carl-Zeiss-Straße 9 ■ 79761 Waldshut-Tiengen
Telefon: 07741-830 40 ■ *Fax:* 07741-83 04 38
Geschäftsfelder: Distribution von Amiga-Software

GVU
Bramfelder Straße 102a ■ 22305 Hamburg
Telefon: 040-690 61 41-44 ■ *Fax:* 040-690 62 37
Geschäftsfelder: Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e.V.

H

Hasbro Interactive

Adresse
Borselstr. 16c
22765 Hamburg
Telefon: 040-39 92 93-0
Fax: 040-39 92 93-95

Geschäftsfelder
Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Highcom
Schwalbengasse 8 ■ 69483 Wald-Michelbach
Telefon: 06207-600 53 ■ *Fax:* 06207-600 559
Geschäftsfelder: Vertrieb-Unternehmensberatung für Software, Vertrieb für Blaze

Hofra Trading
Taunusstraße 18 ■ 65553 Limburg/Lahn
Telefon: 06431-710 48 ■ *Fax:* 06431-754 71
Geschäftsfelder: Großhandel für Software und Zubehör für PCs und Konsolen

Horma Computerware
Daimlerstraße 7 ■ 72285 Pfalzgrafenweiher
Telefon: 07445-22 04 ■ *Fax:* 07445-22 04
Geschäftsfelder: Großhandel für PC CD-ROM-Spielesoftware

Hint Shop Komplettlösungen

Adresse
Am Hollerbroch 36 ■ 51503 Rösrath
Telefon: 02205-91 03 13
Fax: 02205-91 03 14

Geschäftsfelder
Produktion und Vertrieb von Lösungsbüchern für Video- und Computerspiele.

I

Ikarion
Bahnhofstraße 18-20 ■ 52064 Aachen
Telefon: 0241-47 01 50 ■ *Fax:* 0241-4701 525
Geschäftsfelder: Entwicklung von PC CD-ROM-Spielesoftware

Independent Arts Software
Münsterstraße 5 ■ 59065 Hamm
Telefon: 02381-68 82 92 ■ *Fax:* 02381-68 82 93
Geschäftsfelder: Beratung, Vermittlung, Konzeption, Entwicklung von kommerziellen Computer- und Videospielen, Multimediaapplikationen, Werbespielen, Internetlösungen

Interact of Europe Jöllenbeck GmbH
Kreuzberg 2 ■ 27404 Weertzen
Telefon: 04287-12 51 13 ■ *Fax:* 04287-12 51 44

J

Joysoft GmbH
Aachener Straße 1004 ■ 50858 Köln
Telefon: 0221-948 61 050 ■ *Fax:* 0221-948 61 222
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel für Spielesoftware und Zubehör für PC, Amiga und Konsolen

Just! Warenvertriebs-GmbH
Schneiderstr. 13-17 ■ 40764 Langenfeld
Telefon: 02173-90 75-0 ■ *Fax:* 02173-90 75-90
Geschäftsfelder: Entwicklung- und Vertrieb von Computer- und Videospiele Zubehör. Großhandel/Postenhandel Videospiele. Vollsortiment GameBoy. Konzeptberatung und -betreuung Videospiele Sortiment

K

KAIKO Software GmbH
Raiffeisenstraße 24 ■ 63225 Langen
Telefon: 06103-909 90 ■ *Fax:* 06103-248 16
Geschäftsfelder: Entwicklung von Unterhaltungssoftware

Kingsoft GmbH
Pascalstraße 6 ■ 52076 Aachen
Telefon: 02408-941-0 ■ *Fax:* 02408-941-644
Geschäftsfelder: Vertrieb von Spielesoftware für PC, PlayStation und Saturn

Koch Media
Lochhamer Str. 9 ■ 82152 Planegg
Telefon: 089-85 79 51 20 ■ *Fax:* 089-85 79 51 160
Geschäftsfelder: Vertrieb von Spiele- und Infotainmentsoftware für PC

Konami (Deutschland) GmbH
Berner Straße 103-105 ■ 60437 Frankfurt/Main
Telefon: 069-950 81 20 ■ *Fax:* 069-950 81 277
Geschäftsfelder: Herstellung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

KSM -Future Sound-
Neuer Pferdemarkt 33 ■ 20359 Hamburg
Telefon: 040-439 78 17 ■ *Fax:* 040-430 36 22
Internet: http://www.ksm-online.com
Geschäftsfelder: Localization & Marketing

L

Labtec
Walter-Sedlmayer-Straße 4 ■ 85464 Eicherloh
Telefon: 08123 - 99 04 35 ■ *Fax:* 08123 - 99 00 93
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Lautsprechersystemen

Laguna GmbH
Robert-Bosch-Straße 18 ■
63303 Dreieich-Sprendlingen
Telefon: 06103 - 33 42 00 ■ *Fax:* 06103 - 33 42 20
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Videospielen

Leisuresoft
Robert-Bosch-Straße 1 ■ 59199 Bönen
Telefon: 02383-690 ■ *Fax:* 02383-91 31 00
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Computerspielen sowie Peripherie

Logo Software GmbH
Am Schleifweg 16 ■ 55128 Mainz
Telefon: 06131-36 80 51 ■ *Fax:* 06131-36 80 69
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vertrieb von Multimediaapplikationen und Anwendersoftware

M

Magellan Consulting Neue Medien
Walbergstraße 5 ■ 82024 Taufkirchen
Telefon: 089-61 45 06-0 ■ *Fax:* 089-61 45 06-10
Geschäftsfelder: Vermarktung, Vertrieb, Produktion und Lizensierung von Computerspielen

Magic Bytes
Immelstraße 38 ■ 33335 Gütersloh
Telefon: 05241-701 871 ■ *Fax:* 05241-701 875
Geschäftsfelder: Entwicklung, Publishing und Distribution von Computerspielen

MAGIX Entertainment Products GmbH
Logistikzentrum Lübbecke
Borsigstraße 24 ■ 32312 Lübbecke
Telefon: 05741-34 55-0 ■ *Fax:* 05741-310 768
Geschäftsfelder: Produktion und Vermarktung von Musiksoftware für den Home User, sowie von Musik- und Videoinhalten auf CD-ROM

Media Publishing
Dornhaldenstr. 6-10 ■ 70199 Stuttgart
Telefon: 0711-966 855-0 ■ *Fax:* 0711-966 85-630
Geschäftsfelder: Großhandel für Computer- und Videospiele

MultiMedia Soft

Adresse
Josef-Schregel-Straße 50
52349 Düren
Telefon: 02421-28100
Fax: 02421-281020
eMail: multimedia@gc-system.de
Internet: http://www.multimedia-soft.de

Geschäftsfelder
Groß- und Einzelhandel für Spielesoftware der Systeme PC CD-ROM, SONY Playstation, Nintendo 64 sowie Multimedia Zubehör, Brett-, Fantasie- und Rollenspiele, Tradingcards, Merchandiseartikel und Franchiseagentur, Händler-Neuheiten-Service.

MicroProse MPS Software Distribution GmbH

Adresse
Marktstraße 1 ■ 33602 Bielefeld
Telefon: 0521-96 654-21
Fax: 0521-96 654-29
Hotline: 01805-25 25 65
Fax: 01805-25 25 64

Geschäftsfelder
Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

Unternehmensleitung
Dr. Dietrich Meutsch (Geschäftsführer)
Heike Diederichs (Prokura)

Vertriebsleitung
Volkmar Hadan (Vertriebsleiter)

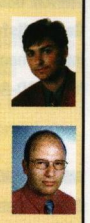
Markus Uhlemann
(Sales Coordination)

Außendienst
Alan Benekendorff
(Bezirksleiter Nord)

Horst Brück
(Bezirksleiter West)

Claudia Doffing-Grölz
(Bezirksleiter Süd-West)

Oliver Graubner
(Bezirksleiter Süd-Ost)



Carsten Jahn
(Bezirksleiter Ost)

Logistik- und Distributionsorganisation
Leisuresoft GmbH, Bönen

Bankverbindung
Dresdner Bank Gütersloh,
BLZ 478 800 31 ■ Kto.-Nr. 05 032 313 00

MICROBOSS GmbH
Bürgerstraße 35 ■ 47057 Duisburg
Telefon: 0203-35 82 72 ■ *Fax:* 0203-35 82 99
Geschäftsfelder: Zubehör 3D-Modelle, Softwareentwicklung, DVD

Microsoft GmbH
Edisonstraße 1 ■ 85713 Unterschleißheim
Telefon: 089-31 76-0 ■ *Fax:* 089-31 76-55 00
Geschäftsfelder: Spielesoftwarepublishing

Mindscape International GmbH
Zeppelinstraße 321 ■ 45470 Mülheim/Ruhr
Telefon: 0208-992 41 00 ■ *Fax:* 0208-992 41 29
Geschäftsfelder: Softwarepublishing in den Bereichen Entertainment, Infotainment, Edutainment und Productivity

MitCom Neue Medien GmbH
Anglerstraße 6■ 80339 München
Telefon: 089-500 332-0 ■ *Fax:* 089-500 332-22
Geschäftsfelder: Entwicklung, Publikation und Vertrieb von deutschsprachiger Software

WICHTIGE ADRESSEN

MODERN GAMES

Adresse
Werner-von-Siemens-Str. 28
52477 Alsdorf
Telefon: 02404-98 52-0
Fax: 02404-98 52-25

Geschäftsfelder
Vermarktung, Distribution, Vertrieb und Publishing von Spiele- und Infotainment-CD-ROMs

Mitsui & Co. Deutschland GmbH Hamburg
Stadthausbrücke 5 ■ 20355 Hamburg
Telefon: 040-3 76 86-286 ■ *Fax:* 040-3 76 86-213
Geschäftsfelder: Publishing und Distribution von Computerspielen

moove Software Produzent & Publisher
Adolf-Kaschny-Straße 21 ■ D-51373 Leverkusen
Telefon: 0214-860 62 00 ■ *Fax:* 0214-860 62 10

Mühl Ulrich
Oelkersallee 29 ■ 22769 Hamburg
Telefon: 040-431 89 046 ■ *Fax:* 040-431 89 047
Geschäftsfelder: Bild, Text, Ton, pc & mac

N

Navigo Multimedia GmbH
Frankfurter Ring 213 ■ 80807 München
Telefon: 089-32 46 62 00 ■ *Fax:* 089-32 46 62 04
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Infotainment-, Edutainment- und Spielesoftware für PC CD-ROM

NBG EDV Handels- und Verlags GmbH
Brunnfeldstraße 8 ■ 93133 Burglengenfeld
Telefon: 09471-701 70 ■ *Fax:* 09471-701 799
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Infotainment, Edutainment- und Spielesoftware für PC CD-ROM, Bücher, Peripherie und Zubehör

Nintendo of Europe
Nintendo Center ■ 63760 Großostheim
Telefon: 06026-95 00 ■ *Fax:* 06026-95 03 01
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Videospielekonsolen und Software

Novitas GmbH

Adresse
Spechtweg 1 ■ 38108 Braunschweig
Telefon: 0531-215 34-0
Fax: 0531-215 34-11

Geschäftsfelder
Vermarktung und Vertrieb von Vollpreis- und Budgetcomputerspielen sowie Anwender-Software

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb
Software 2000, Effective Media, Tele-Info Verlag, Topos, Eigene Labels: Green Pepper, Wissen und Anwendung.

Noris Transportverpackung

Adresse
Allersberger Straße 32 ■ 90461 Nürnberg
Telefon: 0911-44 44 54
Fax: 0911-45 71 73

Geschäftsfelder
Entwicklung, Herstellung und Vertrieb von: CD-Safe-Box für PlayStation, N64 Spiele-Box, Multimedia-Verpackungen, Video-Boxen

Nova Media Verlag
Friedrich-Kaiser-Straße 21 ■ 58638 Iserlohn
Telefon: 02371-93 90-0 ■ *Fax:* 02371-93 90 20
Geschäftsfelder: Entwicklung von Multimedia-CD-ROMs

O

Order in Time GmbH

Adresse
Theodor-Heuss-Straße 15 ■ 70174 Stuttgart
Tel.: 0711-22 29 10-0
Fax: 0711-22 29 10-90

Geschäftsfelder
Stützpunkthändler SONY, Vollsortiment-Großhandel für SONY Playstation, Nintendo 64, Game Boy, Super Nintendo, Sega Saturn, PC-CD ROM und Zubehör für alle Systeme

Unternehmensleitung
Tolga Kaydul (Geschäftsführer)
Telefon: 0711-22 29 10-10

Cornelia Diethelm (stv. Geschäftsführerin)
Telefon: 0711-22 29 10-60

Händlerkontakt
Martin Kratochwill
Telefon: 0711-22 29 10-20

Händlerkontakt + Finanzwesen
Richard Wagner
Telefon: 0711-22 29 10-60

Bankverbindung
Deutsche Bank Stuttgart:
Kto. 1 800 002 ■ BLZ 600 700 70
Dresdner Bank Stuttgart:
Kto. 919 928 700 ■ BLZ 600 800 00
Postbank Stuttgart:
Kto. 294 334 702 ■ BLZ 600 100 70

P

Pearl Agency
Pearlstraße 1 ■ 79426 Buggingen
Telefon: 07631-360 0 ■ *Fax:* 07631-360 444
Geschäftsfelder: Direktversand von PC-Hardware, Zubehör und Software aller Bereiche an Endkunden und Händler

Profisoft
Eversburger Straße 34-36 ■ 49090 Osnabrück
Telefon: 0541-12 20 65 ■ *Fax:* 0541-12 24 70
Geschäftsfelder: Großhandel für Computerspielesoftware und Peripherie

Pro Soft Budget Entertainment
Ahnfeldstraße 62 ■ 40239 Düsseldorf
Telefon: 0211-61 30 86 ■ *Fax:* 0211-641 11 23
Geschäftsfelder: Vertrieb von Budget-Computerspielesoftware

Playcom Software Vertriebs GmbH

Adresse
Leibnizstraße 30 ■ 80686 München
Telefon: 0180/5211-230
Fax: 0180/5211-240

Geschäftsfelder
Vollsortiment-Großhandel für PC-CD ROM, Sony PlayStation, Sega, Nintendo, Video CD, DVD sowie Zubehör für alle Systeme. SONY & Eidos Stützpunktgroßhändler

Unternehmensleitung
Stefan Anders, Wolfgang Myrth

Vertriebsleitung *Telefon:* 0180/5211-230
Alexander Bassi

Händlerbetreuung *Telefon:* 0180/5211-230
Claudia Massur, Stefan Kriegl

Einkauf *Telefon:* 089-54 66 22 65
Michael Hubacek, Silvia Kopietz

PR/Marketing *Telefon:* 089-56 64 15
Josef Schmelzer

Prism Leisure Tonträgervertriebs-Gesellschaft mbH

Adresse
Schüttweg 3-5 ■ 59494 Soest
Telefon: 02921-96 46-0
Fax: 02921-96 46-46

Geschäftsfelder
Vertrieb von Computerspielen (PC, Amiga)

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb
MEGASTARK 10,-DM Reihe, Aber Hallo Spielesammlung, Donnerbox Spielesammlung sowie weitere **zahlreiche** Qualitätsprodukte!

Unternehmensleitung
John T. Kellas (Geschäftsführer)
Tel.: 02921-96 46-0

Vertrieb
Knut Lange (Vertriebsleiter)
Tel.: 02921-96 46-0

Bankverbindung
Commerzbank Soest
Kto. Nr. 585 10 19 ■ BLZ 41 44 00 18

Psygnosis Deutschland
Eurohaus, Lyoner Straße 26 ■ 60528 Frankfurt/Main
Telefon: 069-66 90 12-0 ■ *Fax:* 069-66 90 12-12
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Spielesoftware für PC, PlayStation und Saturn

R

Ravensburger Interactive Media
Robert-Bosch-Str. 1 ■ 88214 Ravensburg
Telefon: 0751-86 11 09 ■ *Fax:* 0751-86 19 41
Geschäftsfelder: Entwicklung, Lizensierung, Vermarktung und Vertrieb von Kidssoftware

Rushware
Daimlerstraße 8 ■ 41564 Kaarst
Telefon: 02131-60 70 ■ *Fax:* 02131-60 71 11
Geschäftsfelder: siehe Funsoft

R&R Partner - Personalservice

Adresse
Gänsemarkt
3120354 Hamburg
Fon: 040-34 21 50 ■ *Fax:* 040-34 21 49
e-Mail: R-R-Partner.Hamburg@t-online.de

Geschäftsfelder
Suche + Auswahl - Führungskräfte und Spezialisten

S

Saitek Hegener + Glaser AG
Landsberger Straße 400 ■ 81241 München, Bayern

Selling Points GmbH
Verler Straße 1 ■ 33332 Gütersloh
Telefon: 05241-298 43 ■ *Fax:* 05241-294 03
Geschäftsfelder: Spezialagentur für Marketing, PR und Werbung

Siggi´s Toy-Shop
Feldstraße 53 ■ 21335 Lüneburg
Telefon: 04131-760 462 ■ *Fax:* 04131-735 687
Geschäftsfelder: Vertrieb und Großhandel für Videospiele (PSX u. N64)

Softgold
Daimlerstraße 8 ■ 41564 Kaarst
Telefon: 02131-965-0 ■ *Fax:* 02131-965-1 00
Geschäftsfelder: Lokalisierung, Republishing und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Software 2000
Postfach 110 ■ 23691 Eutin
Telefon: 04521-80 04 0 ■ *Fax:* 04521-80 04 88
Geschäftsfelder: Entwicklung, Lizensierung, Vermarktung und Vertrieb von Spiele- und Kids-software

Sony Computer Entertainment Germany
Eurohaus, Lyoner Straße 26 ■ 60528 Frankfurt/Main
Telefon: 069-66 54 30 ■ *Fax:* 069-666 50 04
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Videospielekonsolen und Software

Sowade Multimedia
Dahlmannstraße 1a ■ 10629 Berlin
Telefon: 030-324 80 18 ■ *Fax:* 030-324 96 63
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel für Computer- und Videospielesoftware, Entwicklung von Videospielezubehör

Sega Gesellschaft für Videospiele mbH

Adresse
Hans-Henny-Jahnn-Weg 49-53
22085 Hamburg
Telefon: 040-22 93 80
Fax: 040-22 93 81 00

Geschäftsfelder
Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Videospielekonsolen und Software

Sunflex
Telefon: 02352-95 32 79 ■ *Fax:* 02352-95 32 80
Geschäftsfelder: Import-/ Großhandel für Videospiele, Produktion sowie Distribution von Videospielzubehör, Exklusiv-Vertrieb-SUN! Accessories

SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH
Ohmstraße 2 ■ 63255 Langen
Telefon: 06103-2063-0 ■ *Fax:* 06103-2063-17
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen

Systhema Verlag
Postfach 40 16 40 ■ 80716 München
Telefon: 089-3 24 73-1 45 ■ *Fax:* 089-32 47 32 45
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Multimedia-Software und Spielen

T

Terratools
Virchowstraße 23 ■ 14482 Potsdam
Telefon: 0331-721 55 60 ■ *Fax:* 0331-721 55 69
Geschäftsfelder: Software- und Filmproduktion

Take 2 Interactive GmbH

Adresse
Kastenbauerstraße 2 ■ 81677 München
Telefon: 089/4136-704 ■ *Fax:* 089/4136-700

Geschäftsfelder
Vermarktung und Vertrieb von Video- und Computerspielen

Test 'N Take
Hermannstraße 214-216 Kindl Boulevard ■ 12049 Berlin
Telefon: 030-627 09 154 ■ *Fax:* 030-627 09 156
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel für Computer- und Videospiele sowie Hardware und Peripherie

Tivola Verlag
Bouchéstr, 12 ■ 12435 Berlin
Telefon: 030-533 121 00 ■ *Fax:* 030-533 121 03
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Kindersoftware

TLC Tewi Verlag GmbH
Postfach 50 06 47 ■ 80976 München
Telefon: 089-143 12 470 ■ *Fax:* 089-143 12 469
Geschäftsfelder: Vertrieb, Herstellung, Produktion und Lizensierung von Computerspielen, Computerliteratur, Consumersoftware
Hotline: Telefon: 089-143 12 666
MO bis DO 9^{00}-12^{00} (zusätzlich: MO & DO 13^{00}-16^{00})

TopWare
Markircher Straße 25 ■ 68229 Mannheim
Telefon: 0621-48 05-0 ■ *Fax:* 0621-48 05-200
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Anwender-, Multimedia- und Spielesoftware für PC

Tradelink
Eltastraße 8 ■ 78532 Tuttingen
Telefon: 07461-790 01 ■ *Fax:* 07461-790 03
Geschäftsfelder: Großhandel für Konsolenspiele

Theo Kranz Games

Adresse
Juliuspromenade 11 ■ 97070 Würzburg
Telefon: 0931-35 45 22-0
Fax: 0931-57 16 02

Geschäftsfelder
Groß- und Einzelhandel für Computer- und Videospiele sowie Zubehör (Sega, Nintendo, Sony Stützpunkthändler, PC)

Unternehmensleitung
Theo Kranz
Telefon: 0931-35 45 2-11

Buchhaltung
Rainer Kareth
Telefon: 0931-35 45 2-28

Öffentlichkeitsarbeit
Herbert Hollrotter
Telefon: 0931-35 45 2-52

Dörte Zimmermann
Telefon: 0931-35 45 2-21

Fachhandelsbetreuung
Zentrale Auftragsbearbeitung
Telefon: 0931-35 45 2-52
Fax: 0931-57 16 02

Michael Holdt
Telefon: 0931-35 45 2-12
Dieter Nowak
Telefon: 0931-35 45 2-25
Petra Adamek
Telefon: 0931-35 45 2-24
Jürgen Bischoff
Telefon: 0931-35 45 2-26

U

Ubi Soft GmbH/Guillemont International
Zimmerstraße 19 ■ 40215 Düsseldorf
Telefon: 0211-33 800-50 ■ *Fax:* 0211-33 800-51
Geschäftsfelder: Entwicklung, Herausgabe, Vermarktung von Unterhaltungssoftware

United Soft Media
Thomas-Wimmer-Ring 11-15 ■ 80539 München
Telefon: 089-290 88-1 75 ■ *Fax:* 089-290 88-1 60
Geschäftsfelder: Produktion und Vermarktung von Infotainment-CD-ROMs

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)
Förderverein für Jugend- und Sozialarbeit e.V.
Rungestraße 25 ■ 10179 Berlin
Telefon: 030-279 62 11 ■ *Fax:* 030-279 63 01
Geschäftsfelder: Überprüfung von Unterhaltungssoftware auf CD-ROM auf Alterseignung

V

Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD)
Stettiner Straße 34 ■ 33106 Paderborn
Telefon: 05251-77 19 50 ■ *Fax:* 05251-77 19 519
Geschäftsfelder: Interessensvertretung für die Unterhaltungssoftwareanbieter

Vertigo Technologies
Frankfurter Str. 127 ■ 63303 Dreieich
Telefon: 06103-58 26-0 ■ *Fax:* 06103-58 26-20
Geschäftsfelder: Vertrieb von Computerspielesoftware

Videophon AG
Badenerstrasse 555 ■ CH-8048 Zürich
Telefon: 0041-1 491 35 45 ■ *Fax:* 0041-1 401 44 20
Geschäftsfelder: Generalvertretung SEGA Schweiz, Vermarktung und Distribution von Computer- und Videospielen sowie Zubehör

Vidis Electronic Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85-99 ■ 22453 Hamburg
Telefon: 040-514 840-0 ■ *Fax:* -40
E-mail: 101464.1016@compuserve.com
Labels im Exklusivvertrieb: Mad Catz und Gamester/LMP-, Zubehör für alle Videospiel-Systeme, Destiny-PC-Lenkrad

Virtual X-citement Software GmbH
Moränenstraße 11 ■ 45478 Mülheim an derRuhr
Telefon: 0208 450 19-0 ■ *Fax:* 0208 450 19-66
www.vxsoftware.de
Geschäftsfelder: Software Development, Marketing, Desktop Publishing, Digital Video, Digital Audio

W

Weltenschmiede
Wolfsegg 2 ■ 84359 Simbach/Inn
Telefon: 08571-92 07 20 ■ *Fax:* 08571-92 07 21
Geschäftsfelder: Lokalisierungen & Sprachaufnahmen

VIDEO & GAME

Adresse
Danzigerstraße 124 ■ 10407 Berlin
Telefon: 030-42 43 95-00
Fax: 030-42 54 86 2

Geschäftsfelder
Groß- und Einzelhandel aller gängigen Systeme

Exclusivvertrieb
Vertrieb von Airbrush Playstation

Wial Versand Service GmbH
Liegnitzer Str. 13 ■ 82194 Gröbenzell
Telefon: 08142-596 40 ■ *Fax:* 08142-546 54
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel von Hard- und Software für PC, Sony PlayStation und Nintendo 64

Wooboo Electronics Europe
EKJ GmbH ■ Dorotheenstr. 239 ■ 53119 Bonn
Telefon: 0228-766 86 91 ■ *Fax:* 0228-766 869
Geschäftsfelder: Vertrieb von Computer- und Videospielezubehör

Z

Z & Z Top Soft GmbH
P.O. Box 546 ■ CH-6312 Steinhausen - Zug
Tel: 0041-41 740 21 16 ■ *Fax:* 0041-41 710 52 54
E-Mail: topsoft zugernet.ch
Home Page: http://www.zugernet.ch/topsoft/Logic3
Geschäftsfelder: Generalvertretung für die Schweiz von Spectravideo Int./Logic3 Int. (Zubehör für alle Videospielekonsolen und PC's). Vertrieb der ganzen Logic3 Produktelinie für alle Videospielkonsolen und PC.

Vitrex Multimediagroßhandel

Adresse
Iderhoffstraße 45A ■ 99085 Erfurt
Telefon: 0361-21096-0
Fax: 0361-56606-70
email: VITREX@Sawatzky.ef.uunet.de

Geschäftsfelder
Sony Stützpunktgroßhändler, Vollsortiment Sony, Nintendo 64, PC-CD Rom, Videofilme und Zubehör für alle Systeme

Unternehmensleitung:
Reinhardt Sawatzky

Einkauf:
Reinhardt Sawatzky
Telefon: 0361/21096-0

Vertriebsleitung:
Bettina Sawatzky
Telefon: 0361/21096-132

Verkauf:
Jens Hildebrand ■ *Telefon:* 0361/21096-15
Sylvia Höhn ■ *Telefon:* 0361/21096-14
Wolfgang Weiß ■ *Telefon:* 0361/21096-13

Buchhaltung:
Brunhilde Brescius
Telefon: 0361/21096-11

Die Lage ist ernst

Lassen Sie mich an dieser Stelle ein paar ernste Worte verlieren. In unserer Branche spielen sich Tag für Tag Dinge ab, die scheinbar selbstverständlich im Hintergrund passieren, aber von den wenigsten wahrgenommen werden. Wichtige Produktinnovationen werden geheim gehalten, Bedienungsanleitungen werden ganz heimlich so stark auf die Zielgruppe zugeschnitten, daß kein normaler Mensch sie mehr versteht. Damit ist jetzt Schluß! Als engagierter MCV-Enthüllungsjournalist werde von nun an alle drei Wochen die gröbsten Pleiten und Pannen aufdecken: gnadenlos, schonungslos. Sachdienliche Hinweise, die diese Sache betreffen, werden gerne unter der Faxnummer 0911-2872-200 entgegengenommen. Viel Spaß! Ihr Jürgen Fröhlich

`Gamester PSX Wheel´, Bedienungsanleitung:
„Am Triggerpunkt wird die Rumble-Force aktiviert, wenn Ihr Fahrzeug in eine Leitplanke oder in ein gegnerisches Auto rast, was dem Gameplay mehr Wirklichkeitsnähe und Ihnen mehr Spaß bringt." *(Wann gibt es endlich das erste PSX-Lenkrad mit Airbag?)*

`Real Arcade Light Gun´, Verpackungstext:
„SIE HALTEN NUN DIE NEUESTE UND AUSGEFEILTESTE LICHTPISTOLE IN IHREN HAENDEN, DIE ALL IHRE ALTEN, JETZIGEN UND ZUKÜNFTIGEN SCHUSSACTION SPIELEN IN NEUE DIMENSION FUHRT." *(So, so...)*

`Fallout´, Verpackungstext:
„Sie können bestimmte Körperteile aufs Korn nehmen, um Ihr Opfer nur zu verwunden, zum Krüppel zu machen oder vollkommen zu erledigen." *(Na, das kann man doch endlich mal verstehen!)*

Hinter den Kullissen Branchenprominenz in den Mund gelegt

WILHELM HAMROZI, GF INFOGRAMES; CHRISTIAN GLOE, GF VIRGIN INTERACTIVE, UND DR. GERHARD FLORIN, GF ELECTRONIC ARTS, AUF DER CEBIT HOME IN HANNOVER (V.L.N.R.).

Impressum

MCV Markt für Computer- & Videospiele

Anschrift des Verlags:
Computec Media AG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Anschrift der Redaktion:
Computec Media AG
Redaktion MCV
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Geschäftsführer:
Dr. Rainer Cordes,
Christian Geltenpoth

Chefredakteur:
Christoph Holowaty
(ch/V.i.S.d.P.)
Tel.: 0911-2872-145
email: cholowaty@computec.de

Redaktion:
Falko Ossmann (fo)
Tel.: 0911-2872-146
email: fossmann@computec.de

Jürgen Fröhlich (jf)
Tel.: 0911-2872-194
email: jfroehlich@computec.de
Redaktionsfax: 0911-2872-200

Korrespondenz USA:
Christian Svensson (cs),
Florian Stangl (fs)

Redaktionsassistenz:
Jürgen Melzer

Bildredaktion: Richard Schöller

Lektorat: Margit Koch

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Hans Strobel, Christian Harnoth, Gisela Tröger, Christina Sachse

Konzept, Gestaltung der Eigenanzeigen:
Martin Reimann, Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Anzeigenkontakt:
Computec Media Services GmbH
Roonstraße 21,
90429 Nürnberg
Telefon: 09 11-2872-100
Telefax: 09 11-2872-240

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat
(Anzeigenleitung/V.i.S.d.P)
Tel.: 09 11-28 72-141
email: tnszameitat@computec.de

Wolfgang Menne
Tel.: 09 11-2872-144
email: wgmenne@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
Tel.: 09 11-2872-140
email: asklopfer@computec.de

Anzeigenassistenz:
Claudia Rudolph
Tel.: 09 11-2872-143
email: carudolph@computec.de

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Druck: ODN, Nürnberg

Manuskripte und Einsendungen:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text: Alle in MCV veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Abonnement:
MCV kostet im Abonnement 12,- DM. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Abobetreuung:
Telefon: 0911-53251 79

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg

Verbreitete Auflage
II. Quartal 1998
13.100 Exemplare

MCV The Market for Home Computing & Video Games

Anschrift der Redaktion:
MCV Media UK Ltd.
Business Centre
Hampden House
Hitchin Road
GB Arlesey
Bedfordshire SG 15 6RT

Geschäftsführer:
Stuart Dinsey,
Christoph Holowaty

Chefredakteur:
Stuart Dinsey (sd)
Tel.: 0044-1462-832-236
email: sdinsey@aol.com

Redaktion:
Lisa Foster
(lf/stellv. Chefred.)
Tel.: 0044-1462-832-233
email: mcvnews@aol.com

Owain Bennallack (ob)
Tel.: 0044-1462-832-270

George Kotsiofides (gk)
Tel.: 0044-1462-832-230

Anzeigenverkauf:
Alexandra Jarvis
Tel.: 0044-1462-832-235

Druck:
The Magazine Printing Co.

Fotos: J. Fröhlich

DAS LEBEN IST EIN GAME

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Buck Bumble

WWW.UBISOFT.DE

Bis der Schädel brummt

Die volle Drohnung!

VERGEßT DIE BIENE M., DENN LIEB REDEN HILFT NICHT GEGEN DIE GNADENLOSEN KILLER MUTANTEN, DIE GEKOMMEN SIND UM, DIE WELT ZU VERSKLAVEN. NUR BUCK, DIE CYBORG BIENE KANN SIE AUFHALTEN UND VERNICHTEN.BUCK BUMBLE VERMITTELT DIE NEUESTE ART DES FLIEGENS IN 3D UND BRINGT DIE COUCH ZUM BEBEN!

Features:

20 MISSIONEN, 3 WELTEN, WAHNSINNS-PERSPEKTIVE, MULTIPLAYER DEATHMATCHES, RUMBLE PAK UNTERSTÜTZUNG, FUßBALLOPTION, UND UND UND ...

NINTENDO 64

ARGONAUT SOFTWARE LTD

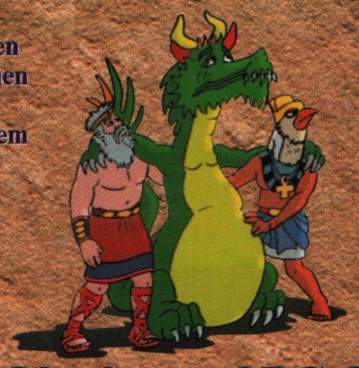
MILK DESIGN '98

DAS ORIGINAL!*

DIE SIEDLER III

**Voller Zorn sah ER, der oberste aller Götter, auf sie hinab und sprach:
Nur ein einziges Volk ist wirklich würdig,
jetzt und für alle Zeiten den Namen DIE SIEDLER zu tragen!**

DIE SIEDLER III kommt mit vollständig neuer Grafik, neuen Online- und Internet-Möglichkeiten, zahlreichen phantastischen neuen Spielmöglichkeiten und einer starken internationalen Presse- und Marketing-Kampagne*(1). Händler erhalten vor dem Release umfangreiches POS-Material sowie zum Release ihr kostenloses Händler-Exemplar.



*(1)Fernsehspots, Anzeigenkampagne in Fachzeitschriften und in General Interest Titeln, Endkunden-, Händler- und POS-Mailings, Produktpräsentationen auf der CeBIT HOME, Gewinnspiele, Crossmarketing Events, Promotions, kostenloses POS Material: Poster, Flyer, Produktinformationen, Demo CDs, Leerverpackungen, Merchandising Artikel: T-Shirts, Pins. Public Betatest powered by CMGA (Telekom), Gamechannel (Bertelsmann), Gamestar.

Ab Ende Oktober auf PC CD-ROM!

* Was Sie hier sehen, sind Original-Bildelemente aus dem Spiel DIE SIEDLER III

Blue Byte Software GmbH • Eppinghofer Straße 150 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Deutschland • Technische Hotline: +49 (0)2 08.4 50 29-29

Blue Byte

10 AUSGEZEICHNETE JAHRE!